

COMPUTEC MEDIA
04/99
Belgien bfr 129,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pts 550 Italien Lit 6.100 Österreich öS 45,-
Griechenland dr 1.100 Dänemark dkr 25,- Luxemburg Lfr 129,- Niederlande hfl 7,-
ISSN 0946-6290
B 41045
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
NUR DM 5,90
X-Wing Alliance
Der erste Test: Erobert LucasArts das Weltall zurück?
Civilization: Call to Power
Die Alternative zu Alpha Centauri auf zehn Seiten im Mega-Test
Die Völker
JoWood tritt gegen Siedler 3 & Co. an
Microsoft greift an
Die Spieleoffensive 1999 mit Age of Empires 2, Starlancer und Soccer 2000
TEST-PREMIERE! Voodoo3 in Deutschland. Was kann der neue Grafikchip wirklich?
Das erste Strategiespiel zur Kult-Serie
STAR TREK
BIRTH OF THE FEDERATION
32 Seiten Tips zu Super Bike World Championship, Half-Life, Alpha Centauri usw.
4 394191 005903 04
PC ACTION 04 99
Star Trek: Birth of the Federation • Civilization: Call to Power • X-Wing Alliance • Requiem • Silver • Die Völker • Might & Magic VII

Liebe Leser,

dem Februar, in dem bekanntlich an der Märzausgabe gewerkelt wird, sehen wir von jeher mit gemischten Gefühlen entgegen. Zu oft ist es in der Vergangenheit vorgekommen, daß die weihnachtliche Spielflut nach dem Jahreswechsel abrupt versickerte und grenzenlose Ödnis den Testbereich der PC Action verunstaltete. Fast deutete sich auch diesmal eine solche Katastrophe an – fast. Denn just in der Produktionswoche tauchte doch noch die ersehnte Testversion von Civilization: Call to Power auf. Einen Tag später dann Alarmstufe Rot! Das Ding ist verbugt, eigentlich unspielbar. Einige Telefonate später wurde uns eine weitere Version für den Mittwoch versprochen, knapp, denn es blieb nur bis Freitag Zeit, aber machbar. Am Mittwoch vormittag dann die Entwarnung: Die neue Testversion ist seltsamerweise viel besser, ein Dreierteam der Redaktion beginnt den Megatest und bunkert schon einmal Pizzaberge für durchzockte Nächte.

Zwei Stunden lang waren wir zufrieden mit uns und der Software-Welt, die Produktion lief rund – dann platzte die nächste Bombe. LucasArts hatte sich kurzfristig entschieden, entgegen ursprünglichen Ankündigungen doch noch Testversionen von X-Wing Alliance zu versenden. Uaaahh, Star Wars! Morgen würde das Spiel bei uns eintreffen – am Freitag, war ja klar! Und dann war da ja noch die fertige Voodoo-3-Grafikkarte in der Post. Die hat es aber beim besten Willen nicht mehr in die Hardware-Rubrik geschafft. Den ersten Test der heißersehnten Zocker-Hardware in einem deutschen Spielemagazin wollten wir Ihnen dann aber doch nicht vorenthalten. Deshalb finden Sie Thilo Bayers Urteil schon auf Seite 8. Der Rest ist schnell erzählt: Es gelang uns, einen Teil der Auflage erst am kommenden Montag drucken zu lassen, wir warfen den kompletten Heftinhalt um und spendierten der gesamten Redaktion ein ganzes Wochenende Nachtarbeit bei Kaffee und Cola. Gelohnt hat sich die Aktion wohl, doch wie wir danach aussahen, entnehmen Sie bitte dem Redaktions-Schnappschuß. Viel Spaß beim Lesen wünscht

Ihre PC-Action-Redaktion!

Müde Krieger



Die Redaktion

Christian Müller, 31
Actionspiele, Simulationen
will sich bei den Layoutern/innen im „Kreativreaktor" und allen anderen Kollegen bedanken, die hinter den Kulissen alles daran setzen, das Unmögliche möglich zu machen.

Christian Bigge, 32
WiSims, Sport- und Rennspiele
hat inzwischen die Nase voll vom Schnee in Deutschlands Süden und simuliert Sommergefühle mit Hilfe von Rollercoaster Tycoon.

Alexander Geltenpoth, 25
Strategie, Rollenspiele
ist nach einer schlaflosen Woche nachts spielen und tagsüber tippen um Jahre gealtert, obwohl er gar nicht Geburtstag hatte.

Herbert Aichinger, 36
Actionspiele, Adventures
schaut zum Fenster raus, sieht endlich wieder mal Sonne und hangelt sich deshalb zur Zeit von Hochstimmung zu Hochstimmung.

Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
hat die jüngste Produktion dank zweier Verpflegungspakete der Chatterinnen Blackdragon und Blumele hervorragend überstanden.

Joachim Hesse, 24
WiSims, Rennspiele und Adventures
fragt sich, was seine Kollegen gegen Bob Marley haben, und ist entgegen anderslautender Meldungen bei GTA besser als Christian S.

Christian Sauerteig, 18
WiSims, Rennspiele
freut sich bereits auf seinen Urlaub Ende des Monats und läßt Joachim bis dahin bei einigen Netzwerkpartien GTA doch um Jahre altern!

Star Trek: Birth of the Federation

Ortstermin bei MicroProse in Alameda, Kalifornien: PC Action durfte einen ersten Blick auf das fast fertiggestellte Star-Trek-Rundenstrategie-Epos Birth of the Federation werfen.

Seite 36



Civilization: Call to Power

Seite 70

Nur wenige Wochen nach Sid Meier's Alpha Centauri schickt Activision einen erstklassigen Konkurrenten um den Strategie-Thron ins Rennen. Lesen Sie im Test des Monats, wer von den beiden im direkten Vergleich die Nase vorn hat.

Unreal Tournament und Daikatana

Seite 118

Gipfeltreffen legendärer 3D-Shooter-Designer in der PC-Action-Redaktion: Jay Wilbur (Epic Games) und John Romero (Ion Storm) gaben sich die Türklinke in die Hand, um ihre Projekte Unreal Tournament und Daikatana vorzustellen.

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt



ab Seite 131 SPIELETIPS zum Herausnehmen

Half-Life (dt. Version)
Alpha Centauri



3Dfx Voodoo3 3000

Seite 8+180

3Dfx erneut auf der Überholspur?

Controller

Lenkräder von Thrustmaster und Fanatec, neues Creative-Labs-Game-pad

Vorschau

THEMA DES MONATS

Tests

TEST DES MONATS:

Spieletips

Hardware

Heft-CDs

Bonus-CD

Exklusiv: SimCity 3000 und Silver

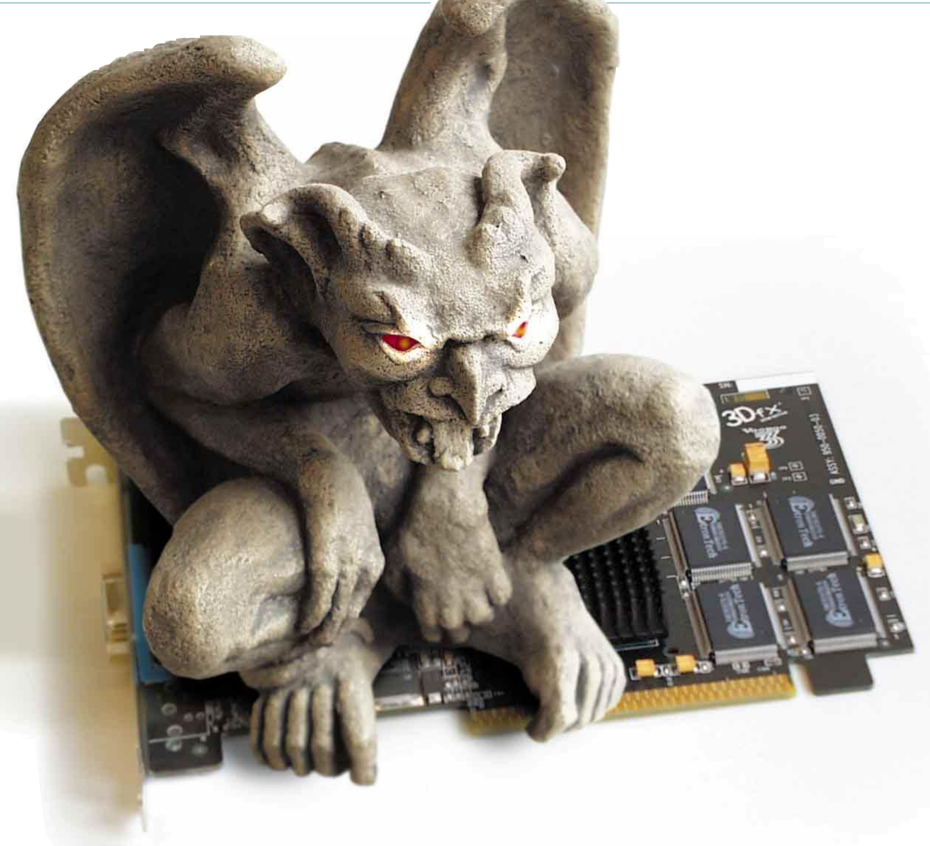
Auch die 10 weiteren Top-Demos unserer Bonus-CD können sich sehen lassen. Die Highlights: Tomb Raider 3 South Pacific, MicroProses Theme-Park-Konkurrent Rollercoaster Tycoon und Psygnosis' rasante Gasfuß-Orgie Rollcage.

Cover-CD

Demo des Monats: Machines

Erleben Sie Jay Wilbur und John Romero live in unserer Videoreportage zu Unreal Tournament und Daikatana! Neben weiteren Demos liefern wir jede Menge Patches, Treiber und Tools.

Das wahnwitzige Rennen um die 3D-Geschwindigkeitskrone geht weiter. Voodoo3 3000 heißt der heutige Anwärter auf diesen heißbegehrten Titel. Ob 3Dfx seine Performanceversprechen einhalten kann, erfahren Sie in unserem topaktuellen Special.



Magie der Geschwindigkeit

Wieder einmal hat es 3Dfx geschafft, seine neue Beschleunigergeneration zuerst an den Start zu bringen. Während sich nVidia bisher in tiefes Schweigen hüllt und der Savage4 offensichtlich etwas Verspätung hat, haben die 3Dfx-Techniker reichlich Überstunden geschoben. Erst zur CeBIT wollen die Konkurrenten Farbe bekennen und endgültige Spezifikationen sowie Testboards an die Presse aushändigen. Weil wir die zahlreichen Grafikkartenfreaks unter den PCA-Lesern aber nicht unnötig auf die Folter spannen wollten, haben wir das Testangebot von 3Dfx angenommen und unsere Benchmarkrechner warmlaufen lassen. Vorhang auf für Voodoo3!

Bestandsaufnahme

Voodoo3-Boards werden anfangs in drei unterschiedlichen Fassungen in den Handel kommen (siehe Hardwareteil). Für das Benchmark-Zirkeltraining stand uns die Voodoo3 3000 als Referenzkarte von 3Dfx zur Verfügung. Von den anderen V3-Versionen 2000 und 3500 unterscheidet sich die 3000er dabei vor allem durch die Taktfrequenz von Chip und Speicher. Der auf der V3 3000 verbaute SGRAM mit 6ns Zugriffszeit ermöglicht einen Takt von satten 166 MHz. Zum Vergleich: Voodoo2 arbeitet mit 90 MHz, Voodoo Banshee mit 100 MHz. Die gute Nachricht von der Wärmefront: Dank der verbesserten Fertigung konnten wir trotz fehlendem Aktivkühler keine nennenswerten Hitzewallungen feststellen. Bei der Installation des Testkandidaten konnten wir nur ein Problem identifizieren: Der Sockel-7-Rechner „vergaß" sporadisch den Neuankömmling, was am noch nicht aktualisierten IRQ-Routing-Treiber des Boards liegen dürfte. Die mit dem Vooodoo3-Brett ausgelieferten Treiber erwiesen sich als enorm stabil in der Spielepraxis; trotz Dauerbenchmarkbetrieb zeigte die Platine kaum Schwächen. Leider fehlten sowohl der (echte) OpenGL- als auch der DVD-Treiber.

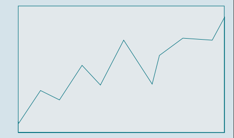
Premierenvorstellung

Der erste Eindruck des V3-Boards war angesichts der berauschenden Spiele-Performance überwältigend. Selbst die bisherige Geschwindigkeits-Referenz – ein V2 SLI-System – mußte sich geschlagen geben, wenn auch ziemlich knapp. Analysiert man die Messungen im Detail, offenbaren sich jedoch einige Einschränkungen. Nur auf einem wirklich schnellen Rechner (also PII 400 aufwärts) kann sich der V3 3000 voll entfalten und TNT sowie Single-V2

Stimmungsbarometer: Voodoo3 3000

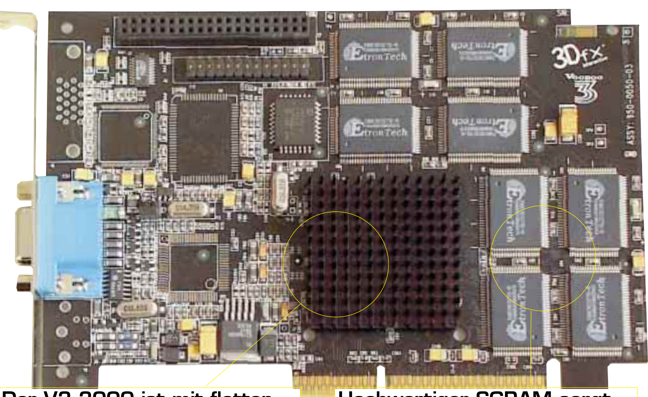


Hier finden Sie die Vor- und Nachteile des Voodoo3 3000 im plakativen Schnell-Überblick.



Hochstimmung
- Schnellste Kombikarte im Moment
- SLI-Speed in einer Platine
- 1.280x1.024 gut spielbar
- Sehr gute 2D-Abteilung
- Bessere 3D-Qualität als V2
- Glide-Vorteil gegenüber TNT
- Sehr gut für K6-2 geeignet

Katerstimmung
- Maximal 16 Bit Farbtiefe
- Halbherziger AGP-Support
- Geringe Texturgrößen
- Noch kein echter OpenGL-Treiber (ICD)
- Nur 16 MB Grafikspeicher
- Erst bei flotter CPU sinnvoll
- D3D-Speed relativ schwach



Der V3 3000 ist mit flotten 166 MHz getaktet, kommt aber ohne Aktivkühler aus.

Hochwertiger SGRAM sorgt für eine schnelle Ansteuerung des Grafikspeichers.

bis zu 50% abhängen. Bei einem PII 300 oder K6-2 400 halten sich die Geschwindigkeitsgewinne in Grenzen. Sehr erfreulich war die V3-Vorstellung wiederum bei 1.280x1.024 Bildpunkten in 3D, was besonders Besitzer eines 19- oder 21-Zoll-Monitors interessieren dürfte.

Leider war es uns nicht möglich, die 1.600x1.200er-Auflösung in Spielen auszuprobieren. Sowohl Nice 2 als auch Motorhead verweigerten mit Hinweis auf einen zu geringen Texturspeicher die Zusammenarbeit, während Q2 schon ab 1.280x1.024 Pixeln Probleme mit der Vollbild-Darstellung hatte. Die 3D-Bildqualität in 16 Bit stand den Leistungen von Voodoo Banshee in nichts nach; die Texturen wirkten dabei etwas schärfer als beim Kollegen Voodoo2. Bei der Frage der Spiele-Kompatibilität bestehen beim V3 voraussichtlich die gleichen Problemzonen wie beim Banshee. Zum Redaktionsschluß stand leider immer noch nicht fest, welche Hersteller neben STB den V3 in Deutschland anbieten. Der angepeilte Preis für den V3 2000 liegt bei 259,- DM, beim V3 3000 (wie auch beim 3500) sorgt das unbestimmte Softwarebundle noch für Preisverwirrung. Erst in der nächsten Ausgabe werden wir diese Geheimnisse lüften können.

Thilo Bayer

Kommentar

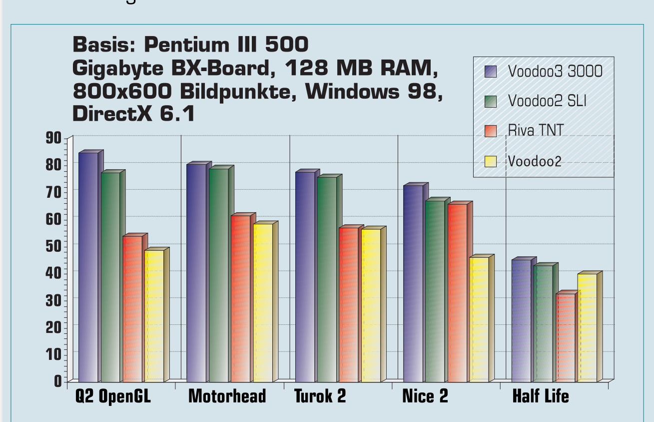


Thilo Bayer

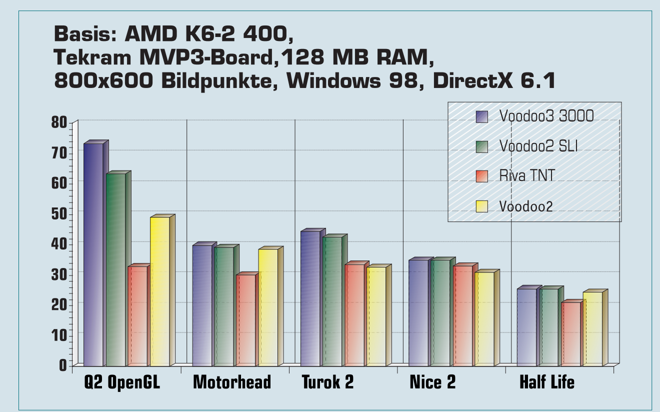
Keine Frage: 3Dfx setzt die Geschwindigkeits-Meßlatte für die Konkurrenz ein gutes Stück höher. Zwei Punkte finde ich bewundernswert. Erstens: Wie schnell 3Dfx den V3 fertiggestellt hat. Zweitens: Mit welcher Zuversicht sich 3Dfx gegen alle Standards der Konkurrenz stellt. Ob die Spielewelt wirklich AGP oder 32-Bit-Rendern braucht, werden zukünftige Spiele und die Leistungen der 3D-Konkurrenz bestimmen. Leider kann auch der V3 auf einem PII 300 oder K6-2 keine Wunder vollbringen. Wenn die Polygondaten zu langsam kommen, hilft auch der schnellste Grafikchip wenig.

Benchmarkzentrale: Voodoo3 auf dem Prüfstand

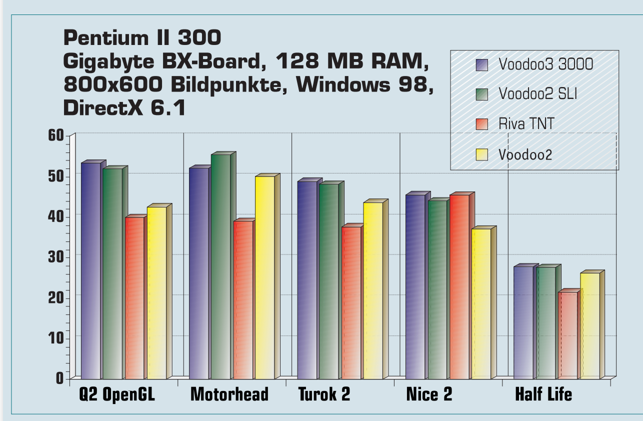
Um Ihnen anschauliche Ergebnisse präsentieren zu können, haben wir ein großes Teilnehmerfeld an Grafikkarten und CPUs zusammengestellt. V3 3000 gegen V2-SLI, Riva TNT gegen Single-V2 lauten die Paarungen des heutigen Spieltages.



Der V3 3000 fühlt sich besonders beim PIII wohl. Einer Single-V2 geht hier die Luft aus. Die TNT bricht in hohen Auflösungen ein.



Beim Sockel-7-System zeigt sich die Vorherrschaft der Voodoo-Karten. Die TNT sieht in gerade in niedrigen Auflösungen alt aus.



Auf einem Einstiegs-PII zeigt sich ein anderes Bild als beim PIII 500. Die Abstände zwischen den Karten sind sehr klein. Erst in höheren Auflösungen hängt der V3 die TNT ab (siehe rechts).

AMD K6-2 400	Riva TNT	V2	V2 SLI	V3 3000
800x600	33,7 (+/-0)	37,4 (+11%)	43 (+28%)	45,3 (+34%)
1.024x768	32,2 (+/-0)	—	40,5 (+26%)	43 (+34%)
1.280x1.024	26,6 (+/-0)	—	—	32,8 (+23%)

Pentium II 300	V2	Riva TNT	V2 SLI	V3 3000
800x600	41 (+/-0)	41,5 (+1%)	47,5 (+16%)	48 (+17%)
1.024x768	—	34,9 (+/-0)	46 (+32%)	47,5 (+36%)
1.280x1.024	—	26,2 (+/-0)	—	37,2 (+42%)

Pentium III 500	V2	Riva TNT	V2 SLI	V3 3000
800x600	50 (+/-0)	56,8 (+14%)	71,3 (+43%)	75,9 (+52%)
1.024x768	—	43,2 (+/-0)	59,5 (+38%)	65,3 (+51%)
1.280x1.024	—	28,8 (+/-0)	—	45,5 (+58%)

Die Meßwerte im Überblick. Die absoluten Zahlen entsprechen der durchschnittlichen Geschwindigkeit in allen Benchmarks. Die Prozentangaben beziehen sich auf die langsamste Karte und zeigen, was ein Wechsel der Grafikkarte bewirken kann.

Blockbuster

Grandprix 3? Age of Empires 2? C & C 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates über die kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktionsschluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

Command & Conquer Tiberian Sun

Echtzeitstrategie **Westwood hat die Veröffentlichung erneut verschoben**

Der Erscheinungstermin des dritten Teils der Command-&-Conquer-Reihe wird sich weiter verzögern. Ging man vor kurzem noch davon aus, daß das Spiel Ende März in den Händlerregalen stehen wird, wurde dieser Termin von Westwood nun wieder gestrichen. Zwar befinde man sich mittlerweile in der Debugging-Phase, laut Electronic Arts Deutschland sei mit dem Release jedoch frühestens Ende Juni zu rechnen. Um Ihnen die Wartezeit ein wenig zu verkürzen, haben wir drei neue Screenshots für Sie aufgetan.

Info: http://www.westwood.com



Auf dem Flugplatz der Orcas ist soeben ein Orca-Bomber gelandet.



Orca-Bomber besitzen an den Flügeln vier Schächte, die tödliche Fracht freigeben.



Eine der stärkeren GDI-Einheiten beim Angriff: der Orca-Jäger.

Quake 3 Arena

Ego-Shooter **Bot-Gegner und geklaute Demos**

Beinahe täglich informieren die Designer von id Software in offenen eMail-Briefen über den Fortgang der Entwicklung an Quake 3 Arena. Nach der Fertigstellung der Grafik-Engine hat sich die Programmierung der Computergegner oder „Bots" als besondere Hürde erwiesen. John Cash, der die Künstliche Intelligenz für Orientierung und Bewegung ausarbeitet, muß jede neue Idee der Level-Designer parallel in seine Routinen einbauen. In Kürze wird ihm John Carmack unter die Arme greifen und vor allem am taktischen Verhalten der Bots tüfteln. Sogar eine Unterstützung für Teamspiel-Modi wie „Capture the Flag" ist noch geplant. Währenddessen tauchte Anfang März ein Teil des Q3A-Programmcodes im Internet auf und sorgte für reichlich Aufregung in der Fangemeinde. Die illegal veröffentlichte Technologie-Demo war nur für Hardware-Hersteller gedacht, um Grafik-Chips zu optimieren. Zudem wurde Graeme Devine als Gamedesigner von id Software unter Vertrag genommen. Divine war Mitbegründer von Trilobyte und unter anderem verantwortlich für den Titel The 7th Guest und 11th Hour.

Gerüchte und Notizen

/// GT Interactive sicherte sich die amerikanischen Vertriebsrechte am deutschen Mega-Hit **Anno 1602** und wird das Produkt in den USA auf den Markt bringen. /// Bereits im April soll die **Mission-CD** zu **Die Siedler 3** erscheinen. Enthalten sind zehn neue Einzelspieler- und Mehrspieler-Szenarien, drei neue Kampagnen und ein Karteneditor für Einzel- und Mehrspielerpartien. /// Fast! In den Anmerkungen zum Eidos-Finanzreport ist die Rede von einem „weiteren Ausbau der Tomb-Raider-Marke". Werten wir das einmal als Ankündigung für **Tomb Raider IV**. /// Nochmal Lara: Weil noch immer keine Hauptdarstellerin für den **Tomb-Raider-Film** gefunden wurde, denkt man bei Paramount nun laut über einen Zeichentrick-Streifen nach. ///

Info:http://www.quakearena.com



Die Botfigur hält eine doppelläufige Schrotflinte mit Laserzielvorrichtung im Anschlag



Der Charakter weicht einer Rakete aus und springt auf ein Jumppad, hier mit konzentrischen Kreisen als Platzhalter dargestellt.

Ich mein' ja nur

Bugs Bunny?

Manchmal vernebelt der Technikwahn den Sinn für die natürlichsten Vorgänge. Das kann auch in einer Redaktion wie der unseren geschehen: Beim Test des skurrilen Jagdshooters NFK (PCA 3/99) befiel uns offenbar der sogenannte Bug-Wahn. Ein Blick in den Code des siebten Levels hatte uns überzeugt, daß dort nur zwei Hoppelhäschen vorhanden sind. Man muß aber vier abschießen, um weiterzukommen. Klarer Fall! Programmfehler! Zum Glück übernahm Leser Christoph Santo jetzt elterliche Pflichten und klärte uns auf: Man muß die Tiere nur aufeinander zutreiben, worauf der Rammler von Liebesgefühlen übermannt (und die Häsin entsprechend überfraut) wird. Sie beginnen, sich heftigst zu vergnügen, werfen wenig später Nachwuchs und das Problem ist passé.

Harald Fränkel

BattleZone 2

Action **Komplett in neuem Grafikgewand**

BattleZone 2 soll im September erscheinen. Wie beim Vorgänger baut der Spieler in bester Echtzeitstrategie-Manier seine Stützpunkte und Truppeneinheiten. Er steigt aber auch als Pilot in die Kampfmaschinen, um den Gegnern aus der Ich-Perspektive einzuheizen. Laut Hersteller gibt es einige Neuerungen. Die Macher haben die 3D-Engine, die für den flüssigen Ablauf der Grafik verantwortlich ist, komplett neu programmiert. Der Computer übernimmt wahlweise Teilaufgaben im strategischen Bereich, so daß das Spiel auf Wunsch actionlastiger gestaltet werden kann. Das dynamische Terrain ist ausgefeilter. Es sei z. B. möglich, ganze Schluchten zu blockieren, indem der Spieler die Ausläufer beschießt und Felsbrocken löst. Auf einigen Planeten leben Raubtiere, die liebend gerne Infanteriesoldaten verspeisen. Außerdem werde die Künstliche Intelligenz der eigenen, vom Computer kontrollierten Einheiten verbessert.

Info: Activision, Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning



Wie in BattleZone 1 dienen die flinken Scouts als Aufklärer.



BattleZone 2 wird wegen der neuen Grafik-Programmroutinen ganz anders aussehen als der Vorgänger. Details wie Palmen und Seegras beleben die Szenarien. Wasser soll mit realistischen Transparenzeffekten glänzen.



Der Held trägt einen Kampfanzug, der mit etlichen Waffensystemen ausgestattet werden kann.

Turrican 3D

Action **Legende bald zurück**

Totgesagte leben länger. Diese Weisheit bewahrheitet sich beim Baller- und Sprungklassiker Turrican, von dessen Neuauflage es erste Bilder gibt. Ein Team unter Leitung von Manfred Trenz programmiert das Spiel. Der Deutsche hob die Serie vor mehr als zehn Jahren aus der Taufe und wagt nun den Schritt in eine 3D-Umgebung. Erscheinen soll Turrican 3D unter dem Rainbow-Arts-Label bei THQ (November).

Info: THQ, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst

Außerdem

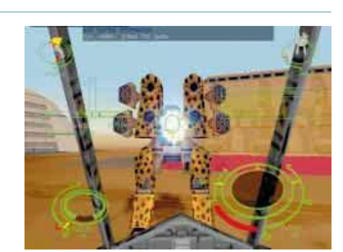
/// Die Spieleschmiede Reakktor will im Sommer einen Actiontitel im Stil des Unterwasser-Klassikers **Schleichfahrt** veröffentlichen. Der Titel: **Piranha**. /// **Soldiers of Fortune**, derzeit bei Raven Software in der Entwicklung, wird laut Vertriebsfirma GT Interactive „umgestrickt". Es soll eine actiongeladene Mischung aus Ego-Shooter, **Rainbow Six** und **Commandos** werden und im Sommer erscheinen. /// BioWare arbeitet an **MDK 2**, das aber frühestens Ende 1999 auf den Markt kommt. ///

Starsiege

Action **Die Blechkriege haben begonnen**

Mit Starsiege, das laut Cendant Software jetzt in einer englischen Version erhältlich ist, haben die Herc- und Mech-Kriege des Jahres 1999 begonnen (Mechwarrior 3 soll im Mai folgen, Heavy Gear 2 voraussichtlich im 2. Quartal). Starsiege ist der Nachfolger von Earthsiege 2. Erneut simuliert das Spiel futuristische Schlachten in einem Krieg, der mit riesigen Stahlungetümen ausgefochten wird. Es warten 45 Missionen, mehr als 30 steuerbare Fahrzeuge und Raumgleiter, strategische Planung und ein umfangreicher Mehrspielermodus. Außerdem müssen Sie Versorgungsfahrzeuge befehligen, Ihr Kriegsgerät ausbauen, mit den optimalen Waffen bestücken und die aus taktischer Sicht beste Lackierung wählen – für die Tarnung in unterschiedlichem Gelände kann das enorm wichtig sein. Nach Herstellerangaben ist die deutsche Version in ein oder zwei Monaten zu erwarten.

Info: http://www.sierra.de





Oben: Gefecht aus der Ich-Perspektive: Dieser Herc vor uns ist bald Vergangenheit. Unten: Natürlich bietet Starsiege diverse Terrains, unter anderem Winterszenarien.

Ich mein' ja nur

Endlich: Der zweite Anlauf

Die Ehrenmedaille für Tapferkeit am güldenen Bande geht in diesem Monat an – Microsoft. Das Gamestock-Beben aus Redmont hat man bis nach Kanada gespürt, die Wände wackelten in Vancouver. Der Grund? Mit Big M. wagt sich wieder einmal ein Publisher aufs glatte Parkett. Aufs Sportparkett nämlich, jenem Terrain, welches seit nunmehr über fünf Jahren von einer einzigen Spielefirma beherrscht wird: EA Sports. Ausgerechnet in zwei der vier Domänen der Sportspiel-Beckenbauers will Onkel Bill punkten, mit einer Fußball- und einer Basketballsimulation. Da war doch mal...? Genau, mit NBA Full Court Press und Microsoft Soccer ging man in diesen Disziplinen bereits vor zwei Jahren baden, aber – zugegeben – NBA Drive 2000 und World Championship Soccer scheinen besser trainiert, wenn man auch (noch) keine Fußball-Lizenz zum Anstoßpunkt führen konnte. Trotzdem Hut ab MicroSoft für die Courage, ein wenig Konkurrenz könnte dem Genre nur gut tun. Wir wollen nur wirklich nicht hoffen, daß in Vancouver die Wände vor Lachen gewackelt haben und sich das Beben im Nachhinein als laues Lüftchen entpuppt.

Christian Bigge

AMA Superbike

Rennsimulation **Konkurrenz für EA und Ascaron**

Erst im letzten Monat präsentierte sich Pro Superbike World Championship von EA Sports als neue Referenz der Motorradsimulationen. Dank Grand Prix 500ccm von Ascaron steht seit einiger Zeit ein weiterer hochklassiger Racer an der Startlinie. Mit AMA Superbike will die Newcomer-Firma Motorsport Simulations im Mai in diese Phalanx hineinpreschen. Wie am Titel unschwer zu erkennen, handelt es sich um eine weitere Simulation der Superbike-Serie. Dem Spiel sollen 14 Originalstrecken spendiert werden, die anhand von detailgenauen Streckenplänen digitalisiert wurden. Auf die Namenslizenz für Fahrer und Teams muß aber aller Voraussicht nach verzichtet werden. Die amerikanischen Entwickler konzentrierten sich vor allem auf eine realistische Fahrphysik. Während des Rennens werden die Bewegungen von Fahrer und Maschine ständig auf 14 physikalische Meßwerte hin überprüft und die Animationen dann exakt abgestimmt. Das soll dafür sorgen, daß sich auch sämtliche Setup-Änderungen sofort auf das Fahrverhalten auswirken. Natürlich werden alle 3D-Karten unterstützt und die üblichen Spielmodi angeboten.

Info: www.motorsims.com

Noch zieren die Motorräder keine Startnummern, weil die Fahrerlizenz noch fehlt. Momentan arbeitet man bei Motorsport Simulations vor allem an den Texturen.



In den heiße Kurvenduellen berühren sich fast die Maschinen. Hier werden Siege geholt!



Beinahe fertig ist der Rundkurs des Pikes Reak International Raceways. Bei AMA treten Sie gegen bis zu 30 Kontrahenten an.



Aus mindestens vier Perspektiven kann Gas gegeben werden. Eine statische und eine dynamische Cockpit-Ansicht gehören zum Repertoire.





K.O.

Sport **Noch ein Kinnhaken für EA Sports?**

Knockout Kings läßt noch auf sich warten, da kündigt sich schon eine weitere Boxsimulation an. Data Becker, bisher im Spielebereich weniger aufgefallen, steckt im Mai 20 Boxer in den Ring, ein Charaktereditor soll zudem den Nachschub sichern. Spezialschläge, etliche Spielmodi und Mehrspieler-Unterstützung sollen muntere Faustkampf-Action garantieren. Die ansehnliche 3D-Engine unterstützt sämtliche Beschleunigerkarten.

Info: Data Becker, Merowingerstr. 30, 40223 Düsseldorf

Sämtliche Schlagvarianten des Boxsports sollen in K.O. eingebaut sein, zusätzliche „Spezialitäten" dürfen Sie sich antrainieren und dann im Kampf auf Tastendruck einsetzen.

Außerdem

/// Electronic Arts hat sich die Rechte an der **Formel 1** gesichert und will vielleicht schon in diesem Jahr ein PC-Spiel herausbringen. Die Lizenz gilt vier Jahre für alle Fahrer, Teams und Strecken. /// Die Bitmap Brothers (Z!) starten Wiederbelebungsversuche: In diesem Jahr soll mit **Speedball 2100** ein Remake des futuristischen Sportspielklassikers erscheinen. /// THQ will im Juni die Billardsimulation **Ultimate 8 Ball** veröffentlichen. /// **Football 2000** und **Baseball 2000** von Microsoft werden leider nicht in Deutschland erscheinen.

Ich mein' ja nur

Was ist eigentlich Redaktionsschluß?

Nein, mit unserem Chefredakteur hätte ich diesmal wieder nicht tauschen wollen! An seiner Stelle hätte ich im Lauf der Produktion des vorliegenden Heftes sicherlich mehrmals laut schreiend in die Tischplatte gebissen: Kaum war ein Layoutplan fertiggestellt, war er auch schon wieder veraltet, weil – wie eigentlich fast immer – im letzten Moment noch ein wichtiges Produkt in der Redaktion eintraf. Und solche Highlights wollen wir Ihnen selbstverständlich nicht aus irgendwelchen formalen Gründen vorenthalten. Sie sehen, die Produktion der PC Action ist immer eine Gratwanderung, bei der Aktualität oberste Priorität genießt – bis zum letzten Moment sind wir offen für Änderungen, solange sie in Ihrem Interesse sind. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie beim Vergleich zwischen Inhaltsverzeichnis und Spieleindex öfter mal Diskrepanzen feststellen: Die letzte Seite gehört zu den ersten, die in Druck gehen, und der Spieleindex kann somit nur widerspiegeln, wie das Heft ursprünglich geplant war. Ergeben sich nach diesem Drucktermin noch so gravierende Änderungen wie in der vorliegenden Ausgabe, können diese folglich nur noch im regulären Inhaltsverzeichnis ihren Niederschlag finden!

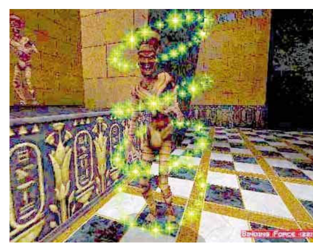
Herbert Aichinger

Swords & Sorcery

Rollenspiel **Rollenspiel-Offensive bei Westwood**

Anfang März verkündete Westwood, daß Lands of Lore 3 fertiggestellt sei, doch der Hersteller hat zur Zeit auch noch zwei andere RPGs in Arbeit: Schon weiter fortgeschritten ist Swords & Sorcery aus der Feder von Kult-Designer D. W. Bradley (Wizardry VII). Das Spiel wird nonlineares Gameplay in stimmungsvollen 3D-Welten bieten und dem Spieler gestatten, bis zu sechs Charaktere zu steuern und diese auch in kleinere Gruppen aufzuteilen. Mit voraussichtlich zehn Rassen, 15 verschiedenen Charakterklassen, 42 Fertigkeiten, 50 Zaubersprüchen und acht Spezialeigenschaften stehen dem Spieler unzählige Variationen beim Generieren seines ganz persönlichen Helden bereit. Noch recht wenig bekannt ist gegenwärtig über Westwoods drittes RPG-Projekt Nox, das gegen Ende des Jahres erscheinen soll: Gespielt wird es aus der isometrischen Perspektive und weist im Gameplay Ähnlichkeiten mit Blizzards Diablo auf.

Info:
http://www.westwood.com


Die Optik der Zauber wird sicherlich vom 3D-Beschleuniger-Support profitieren.


Westwoods Swords & Sorcery verspricht, ein gefundenes Fressen für Rollenspielfreunde zu werden: Neben umfassenden Möglichkeiten bei der Charaktergenerierung und der Bildung von Parties könnte auch die technische Umsetzung neue Maßstäbe setzen.

Tales of the Sword Coast

Rollenspiel **Baldur's-Gate-Add-On im Betatest**

Bald gibt's Nachschub für alle Fans von Interplays jüngstem Rollenspiel-Sproß Baldur's Gate. Die Expansion-CD Tales of the Sword Coast fügt der Fantasy-Welt des Originalspiels weitere Locations, Items, Monster und Magien hinzu, die besonders Charakteren ab Level 6 spannende neue Herausforderungen bieten sollen. Laut Hersteller wird die Add-On-Disk die Spieldauer von Baldur's Gate um etwa weitere 20 Stunden verlängern, in denen Sie eine Insel, die Stadt Ulgoth's Beard und Durlags Turm besuchen. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt befindet sich Tales of the Sword Coast gerade in der Qualitätssicherungs-Phase und die Sprachausgabe sowie die Filmsequenzen werden implementiert. Die Baldur's-Gate-Add-On-CD, die vielleicht nicht die letzte ihrer Art bleiben soll, wird voraussichtlich noch in diesem Frühjahr erhältlich sein.

Info:
http://www.interplay.com


Die neuen Locations umfassen auch unterirdische Levels.

Tales of the Sword Coast wird Ihnen die stattliche Anzahl von 20 neuen Zaubersprüchen zur Verfügung stellen.


Stimmungsvolle Örtlichkeiten sorgen auch auf der Baldur´s-Gate-Expansion-CD für die richtige Fantasy-Atmosphäre.

Außerdem

/// BioWare verkündete, daß man in Kürze **Baldur's Gate 2** angehen will. Momentan befände man sich in der Sondierungsphase und bespreche das Vorhaben mit Black Isle und Interplay. Das Sequel soll „in allen Bereichen verbessert werden". /// Mit dem Lern-Adventure Laura und das Geheimnis des Diamanten hat Ubi Soft die erste CD der neuen Reihe Playmobil Interactive auf den Markt gebracht, in der auf dem Bildschirm naturgetreu nachempfundene Playmobil-Figuren agieren.

Ich mein' ja nur

So entstehen Sommerlöcher

Im Internet tauchte Mitte Februar das Gerücht auf und verbreitete sich wie ein Lauffeuer: „C&C: Tiberian Sun verschiebt sich auf Juni 1999". Damit bestätigte sich, was wir seit unserem Besuch bei der Softwareschmiede vermutet haben (siehe auch PCA 2/99, S. 38). Schließlich war die Alphaversion von Tiberian Sun im Dezember 1998 immer noch kaum spielbar. Westwood gab zur Terminverschiebung keinen Kommentar ab und machte so die Verwirrung perfekt. Mittlerweile kündigte Electronic Arts an, daß Tiberian Sun garantiert nicht vor Juni veröffentlicht wird. Damit hat Westwood gut drei Monate, um den Betatest abzuschließen und die Übersetzungen vorzunehmen. Wie schon alle Vorgänger soll auch Tiberian Sun in USA und Deutschland zeitgleich erscheinen. Einen neuen Termin wollte Electronic Arts aber noch nicht öffentlich verkünden. Hierfür gibt es nur zwei mögliche Gründe: Westwood weiß noch nicht, wie lange der Betatest dauert, oder Electronic Arts will das Spiel nicht in den flauen Sommermonaten veröffentlichen, sondern eventuell dann gleich bis zum Herbst warten. Letzteres ist eigentlich unbegründet, denn Spiele von diesem Format verkaufen sich zu jeder Jahreszeit.

Alexander Geltenpoth

Catan: Die Insel

Strategie **Siedeln am PC**

Die Konvertierung des Brettspiels „Die Siedler von Catan" übernimmt die deutsche Softwareschmiede Funatics im Auftrag von Ravensburger Interactive. Zum Programmierer- und Designerteam gehören die ehemaligen Blue-Byte-Mitarbeiter (Die Siedler 2, Extreme Assault, Incubation...) Thomas Friedmann, Thomas Häuser und Thorsten Knop. Alles Namen, die für hohe Qualität sprechen. Man darf sich also auf eine exzellente Umsetzung freuen. In den Grundzügen bleibt der Spielinhalt gleich. Vier Kontrahenten besiedeln eine Insel, bauen Dörfer, Städte und Straßen. Siedlungen werfen Ressourcen ab, mit denen Sie Ihr Reich ausbauen können. Ziel des Spiels ist es, ein möglichst großes Imperium zu errichten. Militärische Einheiten und Kriege existieren dabei nicht. Vielmehr kommt es auf Handel und geschickte Planung an. Das Spiel soll auch über Internet, Netzwerk oder Modem laufen. Für den Einzelspielermodus erhalten die Computergegner eine eigene Persönlichkeit sowie dazu passende Animationen. Um dem Spieler ein möglichst reales Erlebnis zu bieten, lehrt Funatics den verschiedenen Gegnern unterschiedliche Vorgehensweisen. Bereits im Oktober 1999 soll Catan: Die Insel in den Regalen stehen.

Info: http://www.funatics.de



Klaus Teuber, der Erfinder von „Die Siedler von Catan", und Funatics kündigen die PC-Konvertierung des Brettspiels an.


Das Spielbrett des Vorbilds besteht aus Waben, die sich beliebig anordnen lassen. Auch am PC sorgt dieses Feature für Abwechslung.

Die Siedler: Mission-CD

Wirtschaftssimulation **Editor und Szenarien**





Kaum ist der letzte Patch für Die Siedler 3 erschienen, kündigte Blue Byte eine Mission-CD mit dem Untertitel „Erschaffe Welten – Errichte Imperien – Finde den heiligen Ort!" an. Neben zahlreichen neuen Szenarien soll auch ein Editor enthalten sein, mit dem Sie kinderleicht weitere Aufträge selbst gestalten können. Mit von der Partie sind wieder Römer, Ägypter und Asiaten, die für ihre Götter um die Vorherrschaft kämpfen.

Info: http://www.bluebyte.de

Die Mission-CD enthält 10 neue Missionen und 10 Karten für den Mehrspielermodus. Mit dem beiliegenden Editor dürfen Sie zudem eigene Szenarien erstellen. Die Mission-CD soll am 1. April erscheinen.

Außerdem

/// **Earth 2150** erscheint erst im **September**. Die zusätzliche Zeit nutzt TopWare Interactive, um die **Mehrspielerfunktion** auszubauen und einen **Editor** zu integrieren. Weitere Informationen erfahren Sie in PC Action 6/99. /// **Jagged Alliance 2** wird schon am **19. April** veröffentlicht. Sir-Tech konnte die letzten Bugs doch schneller ausmerzen als erwartet. Einen Test finden Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. /// Die Veröffentlichung von **Imperialismus 2** von SSI steht kurz bevor. Die englische Version wird bereits dupliziert. ///

Ich mein' ja nur

Plauderstündchen im Netz

Seitdem die Zahl der Internet-Zugänge in Deutschland dramatisch angestiegen ist, erfreuen sich auch Multiplayer-Spiele einer immer größeren Beliebtheit. Und mit einer anständigen Provider-Verbindung macht es ja auch verdammt Spaß, sich mit anderen zu messen: Die gegnerische Basis erobern, ein F-16-Leitwerk mit Raketen traktieren oder jemanden in einem Feuerball atomisieren. Ebenso reizvoll ist die Kommunikation mit Spielern, die Tausende von Kilometern entfernt an ihrem PC sitzen können. Sie dürfen sich in der hohen Kunst des „Verbal-Frags" üben, sich im Teamplay über Taktiken verständigen oder einfach nur ein paar neue Freunde kennenlernen. Bislang funktioniert Kommunikation im Multiplayer-Spiel aber noch superumständlich über die Tastatur: Sie drücken eine Chat-Taste und tippen Ihren ausformulierten Satz ein. So kann man selbst mit vorgefertigten Hotkeys in der Hitze des Gefechts nicht agieren. Entweder sind Sie damit nicht flexibel genug, leisten sich hektische Verschreiber, die keiner versteht, oder waren einfach zu langsam und haben das Spiel schnell verloren. „Voice-Over-Net" nennt NovaLogic seine Interkom-Lösung per Vollduplex-Soundkarte und Mikrofon, die erstmals in F-22 Lightning 3 zum Einsatz kommen soll. Schon von Kommunikations-Tools wie Net-Meeting angeboten, findet diese Technologie jetzt endlich Eingang in die Spielewelt. In Echtzeit können sich die Spieler sprachlich verständigen und damit eine bessere Abstimmung erzielen, einfach nur zum Plausch treffen oder sich süffisant dem „Trash Talking" hingeben. Auf letzteres freue ich mich am meisten, denn es gibt doch nichts Schöneres als einen verstummten Gegner, der glucksend nach einer Antwort ringt. Hähä!

Christian Müller

F-22 Lightning 3

Flugsimulation Modern **Sprechen Sie mit ihrem Flügelmann**

NovaLogic hat bekanntgegeben, das dritte Spiel der F-22-Lightning-Serie im Mai zu veröffentlichen. Die Kampfjet-Simulation soll über eine Reihe neuer Merkmale verfügen. Im Vordergrund steht dabei eine neue Technologie zur Kommunikation via Internet, die es erlaubt, daß sich die Spieler mittels Mikrofon und Kopfhörer in Echtzeit unterhalten können. Daneben wird das Flugmodell der F-22 von Grund auf neu programmiert. Piloten erhalten in den über 40 Missionen jetzt die Option, Bomben mit Atomsprengköpfen an Bord zu nehmen, müssen aber auch mit sich verändernden Wetterbedingungen fertig werden.



Lagerhallen, Treibstofftanks, Strommasten: Die aufpolierte 3D-Grafik soll vor allem eine neue Qualität in der Darstellung von Bodenobjekten erreichen.

Wettereffekte wie der Schneeschauer haben nun Einfluß auf das Flugverhalten der F-22.

Info: http://www.novalogic.com

Silent Hunter 2

U-Boot-Simulation **Klassiker taucht neu auf**

SSI plant für den Herbst dieses Jahres die Fertigstellung von Silent Hunter 2. Mehr als drei Jahre nach dem Vorgängerspiel wird die U-Boot-Simulation 3D-beschleunigt sein und über aufwendig modellierte Fahrzeuge und Schiffe verfügen. Die große Kampagne mit sich dynamisch veränderenden Gefechtssituationen soll laut Hersteller „das bisher detaillierteste und realistischste Bild einer Schiffssimulation" abgeben. Besonderes interessant ist die Option, im Multiplayer-Spiel auch gemeinsam im Verband agieren zu können und feindliche Transporte samt Geleitzügen aufs Korn zu nehmen.

Info: http://www.ssi-online.com



Auch während der Überwasserfahrt können die Zielkoordinaten für die Torpedos aufgenommen werden.

Fly!

Flugsimulation Zivil

Angriff auf den MS Flugsimulator

Terminal Reality will im April den zivilen PC-Himmel und die Microsoft-Domäne für sich erobern. Fly! bietet sechs Flugzeuge, fünf detailliert ausgearbeitete Flugzonen, über 9.500 Flugplätze auf dem Gebiet der USA, Global-Positioning-System zur Navigation und simuliert den Funkverkehr. Landschaften, 3D-Objekte und Flugzeugmodelle sind modular im Programmcode integriert und damit jederzeit erweiterbar. Die 3D-Beschleunigung unterstützt neben Direct3D auch speziell Voodoo-Grafikkarten.

Info: http://www.iflytri.com

New York aus der Sicht des virtuellen Cockpits. Bemerkenswert ist die Detailgenauigkeit der voll funktionsfähigen Instrumente.

Außerdem

/// **Infogrames** hat die Fertigstellung von Fighter Duel 2.0 auf unbestimmte Zeit verschoben, um sich noch einmal der grundlegenden Grafik-Technologie zu widmen. /// Internetgerüchte besagen, daß **Jane's** an einer F-18-Simulation arbeitet, die mit der strategischen Seegefechts-Simulation Fleet Command zusammenarbeiten soll. /// Der Israeli-Air-Force-Entwickler **Pixel** brütet derzeit über der Jetsimulation USAF und der zweiten Generation der Terrain-Engine, die hochauflösendere Bilder bringen soll.



3D-beschleunigte Grafik: Transportschiffe samt Geleitzug.

Ich mein' ja nur

Ich glaub', ich steh' im Wald

Sachen gibt's, die gibt's nicht. Als letztes Jahr die Welle an sehr mäßigen Jagdsportsimulationen wie Deer Hunter und Konsorten aus den USA bis nach Deutschland schwappte, war die Verwunderung groß: Wer setzt sich denn schon 30 Minuten vor seinen Computer, wartet, bis ein hirschähnlicher Pixelbrei für Sekundenbruchteile über den Bildschirm huscht, und hofft, das flinke Wild alsbald mit einem gezielten Schuß zu erlegen? Scheinbar Hunderttausende von (Gelegenheits-) Spielern, denn ebenso wie sein Vorgänger führte Deer Hunter 2 die amerikanischen Verkaufscharts wochenlang an und konnte erst kürzlich von Sim City 3000 verdrängt werden. Obwohl sich unsere Jagdleidenschaft am heimischen PC im Vergleich zu den Amerikanern in Grenzen hält, hat der programmierte Wahnsinn noch lange kein Ende, denn immer mehr und vor allem immer verrücktere „Spielideen" landen dieser Tage in den Händlerregalen. Egal ob Deep Sea Fishing, eine sicherlich hochspannende Simulation der Tiefseefischerei inklusive stundenlanger Wartezeit auf den ersten Fang, oder Extreme Bull Rider, bei dem Sie im Stile eines Rodeo-Cowboys versuchen müssen, so lange wie möglich auf dem Rücken eines wilden Zuchtbullen auszuharren – der Idiotie sind scheinbar keine Grenzen gesetzt. Hoffentlich trauriger, aber wenigstens witziger Höhepunkt des Ganzen ist Deer Avenger, das sich anschickt, alle Jagdsportsimulationen durch den Kakao zu ziehen. Und wie? Indem Sie als Spieler in die Rolle eines nach Rache trachtenden Hirschs schlüpfen und mit einer Schrotflinte bewaffnet Jagd auf Jäger machen! Ich glaub', ich steh' im Walde!

Christian Sauerteig

Erweiterte GamesOnline-Lobby jetzt startklar

Onlinespiele **COMPUTEC MEDIA AG mit neuem Angebot**

Dieser Tage startete das neue Herzstück der Kommunikation innerhalb der GamesOnline-Community. Ausgangspunkt der „Lobby" ist ein frei zugängliches und moderiertes Chat-System mit allgemeinen und themenbezogenen Chats. GamesOnline-Kunden haben zudem die Möglichkeit, sich einen eigenen Charakter zu generieren und erweiterte Chat-Befehle zu nutzen. Spieleklassiker wie Schach oder Backgammon und auch das Rennspiel Grand Prix Internet Racing können kostenlos online gespielt werden. Für die erweiterte Kommunikation sorgen eine Buddy-Liste und das Sofort-Nachrichten-System SNS. Ein Blick sollte sich lohnen, auch die PC-Action-Redaktion wird dort regelmäßig vorbeischauen!

Das neue Chat-System – von hier aus können sämtliche Spiele gestartet werden.



GP Internet Racing können 16 Spieler gleichzeitig spielen.

Info: http://www.gamesonline.de

Mobilcom abgemahnt

Internet-Provider **Flatrate-Angebot vom Netz**

Nicht einmal drei Wochen nach dem erneuten Start kam das endgültige Aus des 77-DM-Tomorrow-Tarifs. Aufgrund einer Abmahnung des Verbraucherschutzvereins e.V. Berlin, in der es unter anderem heißt: „Für den angebotenen Dienst steht nur eine begrenzte Anzahl von Zugängen zur Verfügung. Aus diesem Grund kann die permanente Einwahl nicht gewährleistet werden", wurden sämtliche Kundenverträge mit sofortiger Wirkung gekündigt. Ende Februar startete Mobilcom ein neues Angebot: Für 0,06 DM pro Minute soll dann rund um die Uhr im Internet gesurft werden können.

Info: http://www.mobilcom.de



Die AGB des 77-DM-Tarifs verstießen gegen das Gesetz.

Außerdem

/// Weitere Bilder von unseren Cover-Models finden Sie ab sofort auf unserer Homepage: **http://www.pcaction.de**
/// Eine kostenlose Internet-Plattform für Online-Spiele startete Parallax Anfang März unter **http://www.pxo.net**
/// Eidos kündigt an, in England ein Multiplayer-Angebot mit einheitlicher Rufnummer, 20 MB Webspace und ISDN- bzw. V90-Technologie zu starten. Das Beste: Dieses Angebot soll es nächstes Jahr auch in Deutschland geben!

Wet-Attack-Werbung

Homepage **Erotischer Genre-Mix kostenlos**

Sie haben eine eigene Homepage? Wunderbar! Dann haben Sie die Möglichkeit, eines der ersten Exemplare von Wet Attack gratis zu bekommen! Dazu sollen Sie einen kleinen Werbebanner bis zum geplanten Release des Spiels (April/Mai) auf Ihrer Seite schalten und das Spiel gehört Ihnen! Gute Werbeidee, oder? Interessenten sollten sich schleunigst auf der CDV-Homepage anmelden, denn zunächst stehen für diese Aktion nur 250 Exemplare zu Verfügung.

Info: http://www.cdv.de



Hauptdarstellerin von Wet Attack ist Lula, die eine noch üppigere Oberweite als Lara Croft zu bieten hat.

Budget-Spiele

Titel	Preis
Activision Good Buy	
BattleZone	DM 29,95
Heavy Gear	DM 29,95
Zork Großinquisitor	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Electronic Arts Classics	
Crusader – No Remorse	ca. DM 40,-
KKND	ca. DM 40,-
Lands of Lore 2	ca. DM 40,-
Little Big Adventure 2	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
Sid Meier's Gettysburg	ca. DM 40,-
SimCity 2000	ca. DM 40,-
Syndicate Wars	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
Ultima Collection	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-
Funsoft Classics	
Comanche 2.0	DM 29,95
Dream Team 98	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
F-22 Raptor	DM 39,95
Have a N.I.C.E. day – All in One	DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 69,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Leviathan	DM 29,95
Micromachines V3	DM 39,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow o. t. Empire	DM 39,95
Test Drive Offroad	DM 39,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
X-Wing vs. TIE Fighter/BoP	DM 69,95
Green Pepper (Novitas)	
Jack Nicklaus	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
Silent Service 2	DM 9,95
SimCity Classic	DM 9,95
SimCopter	DM 19,95
SimTower	DM 19,95
The Hive	DM 19,95
This Means War	DM 19,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	DM 29,95
Power Plus (MicroProse)	
Addiction Pinball	ca. DM 30,-
Dark Earth	ca. DM 30,-
Ultimate Race Pro	ca. DM 30,-
X-COM: Apocalypse	ca. DM 30,-
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Akte Europa	DM 39,95
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
The Riddle of Master Lu/Orion Burger	DM 39,95
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95
replay (GT Interactive)	
Carmageddon	ca. DM 30,-
Creatures	ca. DM 40,-
Z + Expansion Kit	ca. DM 30,-
Sega PC	
3D-PowerPack	ca. DM 70,-
Family Pack	ca. DM 70,-
Sierra Originals (Cendant)	
3D Ultra Pinball	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Caesar 2	DM 29,95
Earthsiege 2	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Nascar Racing 2 + Track Pack	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Dark Reign	DM 19,95
Diablo	DM 29,95
Floyd	DM 39,95
Frogger	DM 29,95
Herrscher der Meere	DM 19,95
Industriegigant	DM 29,95
I-War	DM 39,95
Pro-Pinball: The Web	DM 29,95
Seven Kingdoms	DM 29,95
Star Wars Monopoly	DM 39,95
WarCraft 2	DM 39,95
TopWare Funline	
Bernie Boulder	DM 19,95
Robo Rumble	DM 29,95

Big Race USA

Budgetspiel **Empire senkt den Preis**

Das brillante Pro Pinball: Big Race USA steht mit neuem Preis in den Geschäften. Es ist noch gar nicht lange her, daß wir der brillanten Flippersimulation das PC-Action-Prädikat verliehen haben. In der Dezemberausgabe bewerteten wir das Spiel mit 85% und würdigten damit das realistische Tischdesign und die gelungene Ballphysik. Ab sofort kostet Big Race USA nur noch 50,- DM. Unser Tip: Unbedingt kaufen!

Info: http://www.kochmedia.de



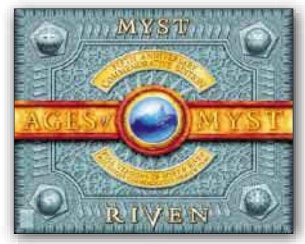
Big Race USA: Ein Flipper, der sein Geld auch wert ist.

Ages Of Myst

Spielesammlung **Die Bestseller Myst und Riven erscheinen als Luxusedition**

Red Orb nimmt den fünften Geburtstag von Myst zum Anlaß, um ihren betagten Adventureoldie zusammen mit seinem jüngeren Bruder Riven noch einmal auf den Markt zu werfen. Ausgeliefert werden die Spiele komplett mit Lösungsbuch und einem Ages-Of-Myst-Mousepad. Riven verpaßten wir im November ´97 70% Spielspaß. Mit knapp 90,- DM ist das Doppelpack nicht gerade preiswert, dafür soll es noch diesen Monat in den Händlerregalen stehen.

Info: http://www.learningco.de



Ages kommt in einer aufwendigen Box mit Klappe, Prägedruck und Sondergröße.

Göttliche Classics

Budgetspiel **Gettysburg und Lands Of Lore 2 gesichtet**

Electronic Arts spendiert in den kommenden Wochen gleich zwei Spielehits zum kleinen Preis. Noch im März gelangt der gute Strategietitel Gettysburg von Sid Meier in die Läden. Mit Westwoods Lands Of Lore 2 folgt Mitte April das Spiel des Monats vom Oktober ´97. Beide Classics werden je 40,- DM kosten.

Info: http://www.electronicarts.com


Lands Of Lore 2: Rollenspiel mit Adventuretouch.

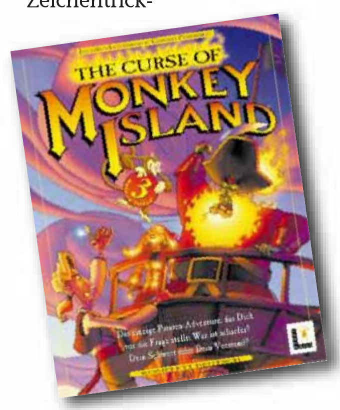
Für Echtzeitstrategen aufbereitet: Gettysburg macht historische Schlachten angenehm leicht.

The Curse Of Monkey Island 3

Budgetspiele **Ein verflucht gutes Spiel aus den erfolgreichen LucasArts-Studios**

Ein gutes Jahr ist es erst her, daß wir dem humorigen Zeichentrick-adventure das begehrte PC-Action-Gold verliehen haben. Jetzt erscheint der Titel bei THQ zum Sonderpreis. Monkey Island 3 beschert Ihnen schwarzen Humor und gute Rätsel. Für nur 50,- DM können Hobbypiraten den Abenteuerschatz ab sofort an Land ziehen.

Info: http://www.thq.de



Der dritte und zunächst letzte Teil der Saga um Guybrush Threepwood und Geisterpirat LeChuck kommt zum Sparpreis.

Außerdem

Sierra ergänzt seine Originals dieser Tage mit dem Aufbaustrategiespiel Caesar 2. Kostenpunkt: DM 29,95. Info: *http://www.sierra.de/* /// **Empire** plant, Ende März unter dem Namen „Hammerpreise“ eine neue Budgetreihe ins Leben zu rufen. Einer der ersten sechs Titel wird das Strategical Eastern Front für DM 29,95. /// Käuflich erworben werden kann seit kurzem für knapp 40,- DM der Autobahn Raser von **Koch Media**. Info: *http://www.kochmedia.com*

Ich mein' ja nur

Und wer schützt mich?

*Unreal-Entwickler Jay Wilbur vertraute uns bei seinem Besuch in der Redaktion an, Epic investiere lieber mehr Zeit in eine verbesserte Grafikengine, statt diese mit Kopierschutztechniken zu verschwenden. Für Actionspiele in Amerika mag dieses Konzept aufgehen, in Deutschland sieht die Situation anders aus. Eigenen Angaben zufolge verliert die deutsche Spieleindustrie jährlich über eine halbe Milliarde Mark aufgrund von Raubkopien. Geld, das natürlich für spätere Projekte nicht mehr zur Verfügung steht. Grund genug also, um über einen effektiven Kopierschutz nachzudenken, schließlich soll der Fortbestand der Computerspielewelt ja gesichert bleiben. Moderne Registrierungsverfahren und Codeabfragen scheitern allerdings momentan noch an fehlenden technischen Grundlagen. Ich hoffe deshalb inständig, daß die Firmen bei der Wahl des Schutzes Fingerspitzengefühl beweisen und nicht übereilt in die spielemittelalterlichen Benutzergeißelungen der 80er Jahre zurückfallen. Bevor ich wieder elende Coderäder drehen muß oder bei einer vermurksten Handbuchabfrage nach der dritten falschen Antwort aus dem Programm fliege, entsage ich lieber meinem Spieltrieb. Okay, Sie haben mich durchschaut: Natürlich spiele ich weiter. Dennoch wäre es traurig, wenn die ehrlichen Käufer der Originale mit den „Goldling"-Neppern über einen Kamm geschoren und einfach mit **??** bestraft würden. Außerdem, liebe Hersteller: Vergeßt nicht, daß ein guter Kopierschutz nicht gleichzeitig auch gute Verkäufe nach sich ziehen muß. Öde Spiele sollen auch weiterhin ihren gerechten Tod in staubigen Händlerregalen finden.*

Joachim Hesse

Psygnosis macht dicht!

Die deutsche Psygnosis-Niederlassung wird aufgelöst.

Nachdem Konzernmutter Sony Computer Entertaiment fleißig umstrukturiert, erwischt es nun auch die deutsche Niederlasung. Uns erreichte die Meldung, daß die Frankfurter Psygnosis Deutschland GmbH wahrscheinlich zum 31. März schließen wird. Die Zukunft der 27 Angestellten aus den Bereichen Verkauf, Marketing, Finanzwesen und Verwaltung ist noch ungewiß, Entlassungen gelten jedoch als wahrscheinlich. Zur Zeit verhandeln Betriebsrat und Geschäftsführung über die Details. Gegründet wurde Psygnosis Deutschland mit vier Mitarbeitern vor etwa fünf Jahren. Die weitere Distribution der PC-Produkte erfolgt voraussichtlich über eine externe Vertriebsorganisation, so daß auch weiterhin mit deutsch lokalisierten PC-Spielen von Psygnosis zu rechnen ist.



Das Eurohaus in Frankfurt wird bald ohne Psygnosis auskommen müssen.

Siedler heißt Catan

Die PC-Version des Brettspielbestsellers „Siedler von Catan" sorgt für Aufruhr.

Aus Angst vor möglichen Verwechslungen mit den hauseigenen Siedlern erwirkte Blue Byte einen gerichtlichen Vergleich, der den Mülheimern die Rechte am Markennamen „Siedler" bestätigt. Ein PC-Spiel mit dem Titel „Die Siedler von Catan" wird es demzufolge nicht geben. Die Umsetzung des erfolgreichsten Brettspiels der letzten Jahre erscheint dennoch im Oktober bei Ravensburger Interactive, allerdings unter dem Namen Catan: Die Insel.



Streit um die Siedler gerichtlich geklärt: Interessanterweise wird Catan von ehemaligen Siedler-2-Mitarbeitern entwickelt.

Muß Larry Laffer sterben?

Der erfolgreichen Adventureserie Leisure Suit Larry droht ein unrühmliches Ende

Larry-Schöpfer Al Lowe und Publisher Sierra scheinen ihre Zusammenarbeit nicht fortzusetzen. Wie Lowe gegenüber dem Fachhandelsmagazin MCV USA äußerte, kam es zu Meinungsverschiedenheiten im Rahmen der Reorganisationspläne der Firma unter Sierra-Präsident Dave Grenewetzki. Lowe: „Ich habe sechs Monate lang versucht, einen neuen Vertrag mit Sierra auszuhandeln. Weil ich jedoch nur hingehalten wurde, werde ich ohne etwas Schriftliches nicht weiterarbeiten." Da Sierra die Rechte an der Serie gehören, ist eine Fortsetzung somit fraglich.



Al Lowe war 16 Jahre für Sierra tätig und ist maßgeblich für den Erfolg des schlüpfrigen Schwerenöters Larry verantwortlich.

Außerdem

/// **Novitas** hält mit 12,11% im Bereich „PC Spiele unter 55,- DM" durch seine Budgetreihe Green Pepper den größten Marktanteil in diesem Segment. /// **Murder of Crows**, das amerikanische Entwicklerstudio von **Blue Byte**, vergrößerte sich auf neun Mitarbeiter und ist innerhalb von Austin, Texas, umgezogen. Geschmiedet wird momentan an dem Echtzeitstrategiespiel Shadowpact. Info: *http://www.murderofcrows.com.* /// **Interplay** und **Virgin Interactive** arbeiten in Zukunft im Bereich Publishing, Verkauf, Marketing und Distribution zusammen.

LexiROM 4.0 Edition 2000

Multimedia-Lexikon **Geballtes Wissen schnell zur Hand**

Bereits seit seinem ersten Erscheinen hat sich Microsofts LexiROM als eines der solidesten Multimedia-Lexika überhaupt etablieren können und wurde seitdem von Neuauflage zu Neuauflage immer weiter optimiert. Auch die seit März erhältliche Version 4.0 wartet neben dem bereits gewohnt umfangreichen Informationsangebot und der durchdachten Benutzerführung wieder mit einigen nützlichen Neuerungen auf: LexiROM 4.0 umfaßt das dreibändige Meyers Lexikon samt Jahreschronik 1997/98, Zitatensammlung und Internet-Links, zudem die DUDEN-Bände 1 (Rechtschreibung), 5 (Fremdwörterbuch) und 8 (Sinn- und sachverwandte Wörter) sowie Langenscheidts Taschenwörterbuch Englisch-Deutsch/Deutsch-Englisch. Das sogenannte Quickshelf zum schnellen Zugriff auf die Daten wurde unter anderem um die Funktionen Copy to Harddrive (zum Betreiben des Englisch-Wörterbuchs ohne CD-ROM direkt von der Festplatte) und QuickTranslate, das zu markierten Wörtern unmittelbar einen Übersetzungsvorschlag bereitstellt, erweitert. Microsofts LexiROM 4.0 Edition 2000 ist in jedem Fall eine lohnende Anschaffung und kostet als Vollprodukt 249,- DM. Als Update auf frühere Versionen erhalten Sie das Programm zum Preis von 149,- DM.

Info: http://www.microsoft.de



Aktualisiert und noch benutzerfreundlicher: Microsofts LexiROM 4.0 Edition 2000 zeichnet sich durch Informationsfülle und Komfort beim Datenzugriff aus.

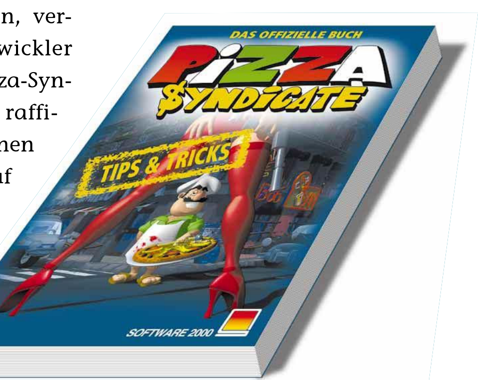
Das offizielle Buch – Pizza Syndicate

Tips & Tricks **Erfolgsrezepte für virtuelle Pizzabäcker**

Man darf sich von der flippigen Aufmachung des Programms nicht täuschen lassen: Software 2000s Pizza Syndicate (siehe hierzu unseren Test auf S. 88) gehört durchaus zu den „härteren Brocken" des WiSim-Genres und kann auch Profispieler noch richtig fordern. Damit Sie beim Aufbau Ihres Pizza-Imperiums nicht gleich bei der ersten bescheidenen Bude auf der Strecke bleiben, versorgen Sie die Entwickler selbst im offiziellen Pizza-Syndicate-Buch mit den raffiniertesten Tricks für einen rasanten Aufstieg. Auf über 100 Seiten erfahren Sie u. a., wie eine zündende Werbekampagne auszusehen hat, wie Sie Ihre Rezepte verbessern können und was Sie gegen Ihre Konkurrenten in der Hand haben. Darüber hinaus enthält das Buch die Übersichtskarten sämtlicher Städte.

Info: http://www.software2000.de

Das offizielle Buch – Pizza Syndicate zeigt Ihnen die besten Kniffe zur neuen WiSim von Software 2000.



Richtigstellung

1. Fälschlicherweise haben wir in der PC Action 2/99 (S. 35) die Firma Selling Points als Distributor bezeichnet. Die Selling Points GmbH ist kein Distributor, sondern als PR-Agentur tätig. Ebenfalls unrichtig ist, daß sich Selling Points die Rechte an den Produkten der Firma PXD Musicsoft gesichert hat (S. 141). Selling Points verfügt über keinerlei Rechte an den Produkten der Firma PXD Musicsoft, noch ist dies von Selling Points behauptet worden. Die im Gewinnspiel ausgelobten Preise hat die PXD Musicsoft zur Verfügung gestellt.

2. SimCity 3000: Entgegen unseren Angaben im Testartikel des Heftes PC Action 1/99 wurde im Nachhinein festgestellt, daß sich die Katastrophen im Spiel doch abschalten lassen. Dazu müssen Sie im Spiel lediglich das Einstellungsmenü aufrufen. In einem weiteren Untermenü findet sich dann die gesuchte Abschaltoption. An dieser Stelle möchten wir uns auch ausdrücklich bei Electronic Arts für die Falschangabe entschuldigen. An unserer Wertung für Maxis´ neue Städtesimulation ändert sich dadurch nichts.

Die andere Hitparade



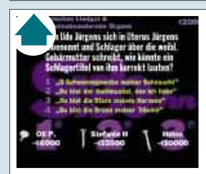
ZIVILISIERT! Mit Call to Power beweist Activision eindrucksvoll, daß das Civilization-Spielprinzip auch nach 7 Jahren noch nichts von seiner Faszination eingebüßt hat.



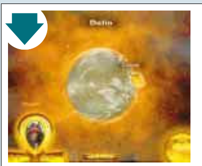
MACHTVOLL! Jeder, der einmal in die Fußstapfen von Han Solo treten und rasante Runden mit dem Millennium-Falken drehen möchte, wird nicht an X-Wing: Alliance vorbeikommen.



DELIZIÖS! Software 2000s Pizza Syndicate folgt der bewährten teutonischen WiSim-Rezeptur und liegt allenfalls unbedarfteren Einsteigern etwas schwer im Magen.



NERVENSÄGE! Dumme Sprüche satt und eine ungeheure Sogwirkung auf Partygäste landauf, landab werden auch You Don't know Jack 2 zum Kultspiel avancieren lassen.



ERBÄRMLICH! Sollte sich das Leben eines Gottes wirklich wie in Deo Gratias auf das armselige Durchklicken von Menübildschirmen beschränken? Trauriges Dasein!



Foto: Dirk Kartscher. Cover-Model: Eglantine Imbert, 20 Jahre, Französin.

Intergalaktische Völkerverständigung

Seltsam, daß es so lange gedauert hat, bis jemand auf die Idee kam, ein rundenbasiertes Strategiespiel im Star Trek-Universum anzusiedeln – dabei liegt es doch so nahe: Diplomatie, Taktik und das Erforschen neuer Welten bildeten von jeher die Grundlagen dieser Serie, und in kaum einem anderen Genre könnten diese Elemente besser zur Geltung kommen. Nun realisiert Microprose sein letztes auf der Next Generation-Lizenz basierendes Spiel in einer Art, die sich deutlich an Master of Orion 2 orientiert.

Mitte Februar hatte PC Action die Gelegenheit, sich im MicroProse-Hauptquartier im kalifornischen Alameda selbst ein Bild vom aktuellen Entwicklungsstand des Projekts Star Trek: Birth of the Federation zu machen. Produzent Jeff Holzhauer persönlich nahm sich die Zeit, uns in die Einzelheiten des komplexen Programms einzuweihen, gab erhellende Details zur Kooperation mit dem Lizenzgeber Paramount preis und plauderte darüber hinaus ein wenig über seine persönliche Beziehung zum Phänomen Star Trek.

Auf zu unerforschten Galaxien

Eines gleich vorweg: Star Trek: Birth of the Federation ist sehr komplex und fordert dem Spieler schon einiges ab – wer bereit ist, sich auf eine intensive Einarbeitungsphase einzulassen, dürfte mit MicroProses Strategie-Epos langfristig anspruchsvolle Unterhaltung geboten bekommen. Ganz allein läßt einen Birth of the Federation mit dem Einstieg jedoch nicht: Ein ausführliches Tutorial im Handbuch und zwei mitgelieferte Spielstände, die mit den grundlegenden Prozeduren vertraut machen, werden bei den ersten Schritten in den Weiten des Star Trek-Universums behilflich sein. Zudem lassen sich vor dem Beginn der ersten galaktischen Ausflüge zahlreiche Einstellungen vornehmen, die das Spiel zunächst „anfängerkompatibel" machen,

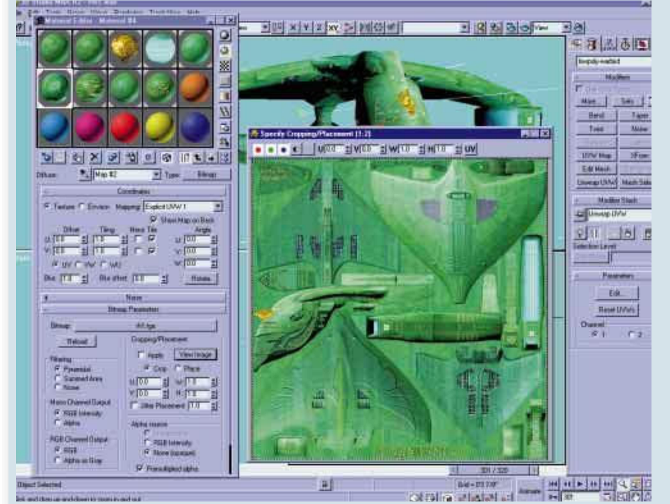
Fakten

- Rundenbasiertes Strategiespiel
- Star Trek: Next Generation-Lizenz
- 5 spielbare Hauptrassen
- 30 kleinere Rassen
- ca. 50 verschiedene Raumschiffe
- rassentypisches Interface-Design
- auf Falcon 4.0-Engine basierender Kampfmodus
- Forschung, Spionage, Diplomatie, Kampf, Kolonienmanagement
- Flexible Konfigurationsmöglichkeiten
- Mehrspielermodus für bis zu 5 Teilnehmer
- Ausführliche Info-Datenbanken
- Zufallsereignisse
- Mehrere verschiedene Wege zum Sieg

Star Trek: Falcon 4.0

Auch der Kampfmodus von Birth of the Federation ist rundenbasiert. Der Spieler kann die Szenerie aus fast jedem beliebigen Blickwinkel betrachten und erteilt seinen Schiffen sehr knappe Befehle, die dann von der KI umgesetzt werden. Nach Beendigung der Schlacht können Sie das Weltraumkampfgetümmel über die Replay-Funktion nochmals Revue passieren lassen. Spieler, die sich ganz auf die strategische Komponente von Birth of the Federation konzentrieren wollen, lassen den Ausgang der Raumkämpfe automatisch vom Computer berechnen und bekommen dann keine 3D-Actionsequenzen zu sehen.
Für den Kampfmodus „liehen“ sich die Birth-of-the-Federation-Designer die hauseigene Falcon 4.0-3D-Engine aus. Sämtliche Terrains der Original-Engine wurden dabei beiseitegelassen und das ganze schließlich in das rundenbasierte Spiel integriert. Alle Schiffe haben eigene Piloten, die den AI-Piloten aus Falcon 4.0 entsprechen. Man erteilt den Schiffen sehr allgemeine Befehle wie „Attackiere diesen Gegner und wende dabei diese oder jene Taktik an.“ – jedes Schiff folgt diesen Anweisungen dann selbständig so gut es kann. Überleben Schiffe eine Schlacht, gewinnen sie dabei an Erfahrung, steigern ihre Zielgenauigkeit und können ihre Aufgaben allgemein besser erledigen. Insgesamt für alle Rassen gibt es in Birth of the Federation mehr als 50 verschiedene Raumschiffe, von denen etwa die Hälfte speziell für das Spiel neu designt wurde. Natürlich kann man sich fragen, warum nicht zumindest die Raumkämpfe im Echtzeitmodus umgesetzt wurden. Der Grund liegt zum einen darin, daß auch der Kampfmodus sich perfekt in das rundenbasierte Gesamtkonzept einfügen sollte, und zum anderen an den Erfordernissen des Mehrspielermodus: „Wenn wir den Kampfmodus in Echtzeit umgesetzt hätten, wären wir nicht in der Lage gewesen, die Schiffe so umzusetzen, wie Sie sie jetzt sehen – wir hätten bei der Anzahl der Polygone und bei den Texturen sparen müssen und wären gezwungen gewesen, die Schiffe kleiner auf dem Bildschirm darzustellen. Wir haben schon mit dem Gedanken gespielt, den Kampfmodus in Echtzeit zu realisieren, aber dann muß das Programm zusätzlich die Mausklicks auf die Schiffe verarbeiten und die Weltraumkämpfe erfordern generell einen höheren Rechenaufwand. Man muß dem Spieler die Möglichkeit geben, von einem Moment auf den anderen neue Befehle zu erteilen. Für uns wäre es einfach so nicht machbar gewesen – wenn man sich wie Interplay mit Star Trek: New Worlds ganz auf den Echtzeitkampf konzentriert, kann man das sicher gut hinkriegen, aber als kleines Zusatzfeature taugt es einfach nicht. Schauen Sie sich beispielsweise Programme wie Star Wars: Rebellion an – da hat es meiner Meinung nach nicht funktioniert,“ kommentiert Jeff Holzhauer die Entscheidung.





Sämtliche Raumschiffe, die im Kampfmodus Verwendung finden, wurden in 3D Studio MAX gerendert und mit teilweise recht aufwendigen Texturen versehen.







Eine nette Zutat: Birth of the Federation enthält einen integrierten Bildschirmschoner mit verschiedenen gerenderten Einheiten aus dem Spiel. Sie aktivieren ihn über die Pause-Taste und wechseln durch wiederholtes Drücken durch die verschiedenen Rendermodelle.

aber zugleich für Fortgeschrittene noch genügend Herausforderungen bereithalten: Neben den fünf verschiedenen Technologie-Levels dürfen für alle der fünf spielbaren Rassen (siehe hierzu auch PC Action 3/98, S. 48f) beliebig diverse Handicaps eingestellt werden. Dabei beeinflußt die Wahl des Technologie-Levels auch maßgeblich die Dauer eines Spiels: Starten Sie beispielsweise in einer großen Galaxie mit Level 1 von Grund auf und müssen vom Warp-Antrieb bis hin zu Silikobiologie alles erst nach und nach entwickeln, kann sich eine Partie ohne weiteres über 40 oder 50 Stunden hinziehen. Beginnen Sie jedoch auf Level 5, stehen Ihnen ca. 80% der gesamten Technologie bereits zur Verfügung – Sie verwalten eine fortgeschrittene Zivilisation. Wählen Sie zusätzlich als Handlungsrahmen eine kleine Galaxie aus, dürften höchstens 4 bis 5 Stunden vergehen, bis das En-

Fliegender Wechsel zwischen den Menüs

Jetzt ist es raus: An dem Gerücht, das Benutzer-Interface von Birth of the Federation würde im letzten Moment noch einmal vollkommen überarbeitet werden, ist nichts dran. Jeff Holzhauer bestätigte, daß die letzten gravierenden Eingriffe an der Benutzerführung im vergangenen Sommer vorgenommen wurden und die Struktur der Menüs seitdem feststünde. Im Grunde ist die gewählte Lösung auch durchaus komfortabel: Mit einem Rechtsklick bringen Sie das sogenannte Marker-Fenster (Mitte) auf den Bildschirm, von dem aus Sie blitzschnellen Zugang zu allen Untermenüs haben:

Im Galaxiemenü haben Sie den Überblick über Ihre gesamte Sternenkarte, bewegen Ihre Raumschiffe befehligen Ihre Einheiten und rufen die Zusammenfassung aller Ereignisse einer Runde ab.

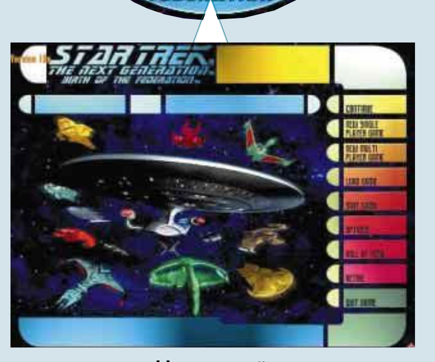


Im Sonnensystem-Menü erfahren Sie, welche Ressourcen im Umkreis Ihrer Kolonien verfügbar sind und legen in Produktionsketten die nächsten Bauvorhaben fest.

Das Technologiemenü klärt darüber auf, welche neuen Strukturen und Raumschiffe Sie zum gegenwärtigen Zeitpunkt bauen können und läßt die Festlegung von Forschungsschwerpunkten zu.



Auf Ihren Forschungsreisen durch die Galaxien treffen Sie immer wieder auf Angehörige anderer Rassen. Über das Diplomatiemenü wickeln Sie bei solchen Gelegenheiten Ihre Verhandlungen ab.



Hauptmenü

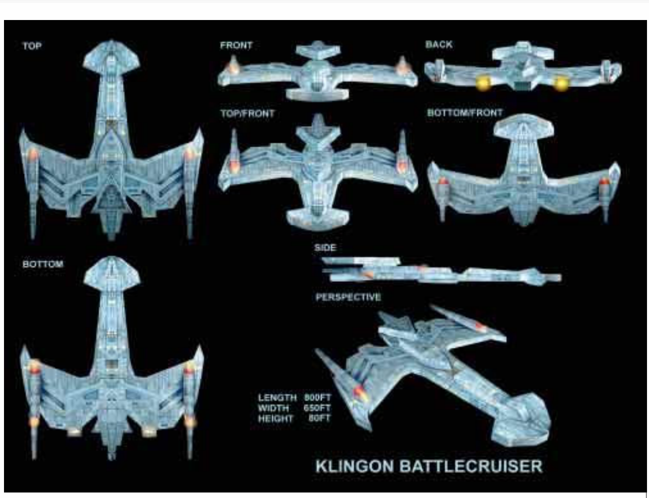


Ein spezielles Aufklärungsmenü dient Ihnen dazu, diverse Spionage-Aktionen gegen die vier konkurrierenden großen Rassen einzuleiten und die daraus resultierenden Erkenntnisse abzurufen.

dergebnis feststeht – diese Variante eignet sich hervorragend als kurze Einzelspielerpartie oder für schlachtenintensive Mehrspielersessions – Angriffe auf andere Rassen sind hier von Anfang an möglich.

Jedem seine Rasse

Auch Spieler, die dem Edelmut der Föderation nicht besonders zugetan sind, können an Birth of the Federation ihre Freude haben: Sie dürfen in die Rolle der Klingonen, der Cardassianer, der Romulaner oder der Ferengi schlüpfen. MicroProse hat sehr viel Arbeit in die künstliche Intelligenz gesteckt, damit jede Rasse so reagiert, wie es ihrem Grundcharakter entspricht. Jede Gruppierung hat ihre ganz speziellen Boni, die ihre Aktivitäten in eine ganz bestimmte Richtung lenken – die Föderation verfügt über einen Diplomatie-Bonus, die Klingonen sind die besten Kämpfer, Romulaner können sich tarnen und sind begabte Spione, Cardassianer haben ihre speziellen Stärken auf dem Gebiet der Eroberung und Ausbeutung. Während die Klingonen eher draufgängerisch agieren, gehen die Ferengi immer auf Nummer sicher – sie greifen erst den schwäch-



Gerade bei „großen“ Rassen, wie den Klingonen oder der Föderation, konnten die Modelle aller Raumschiffe den Vorbildern aus der TV-Serie nachempfunden werden. Für die unwichtigeren Gruppierungen war es z. T. nötig, neue Schiffe zu entwerfen und dann vom Lizenzgeber Paramount genehmigen zu lassen.

Der Lizenzgeber: Paramount

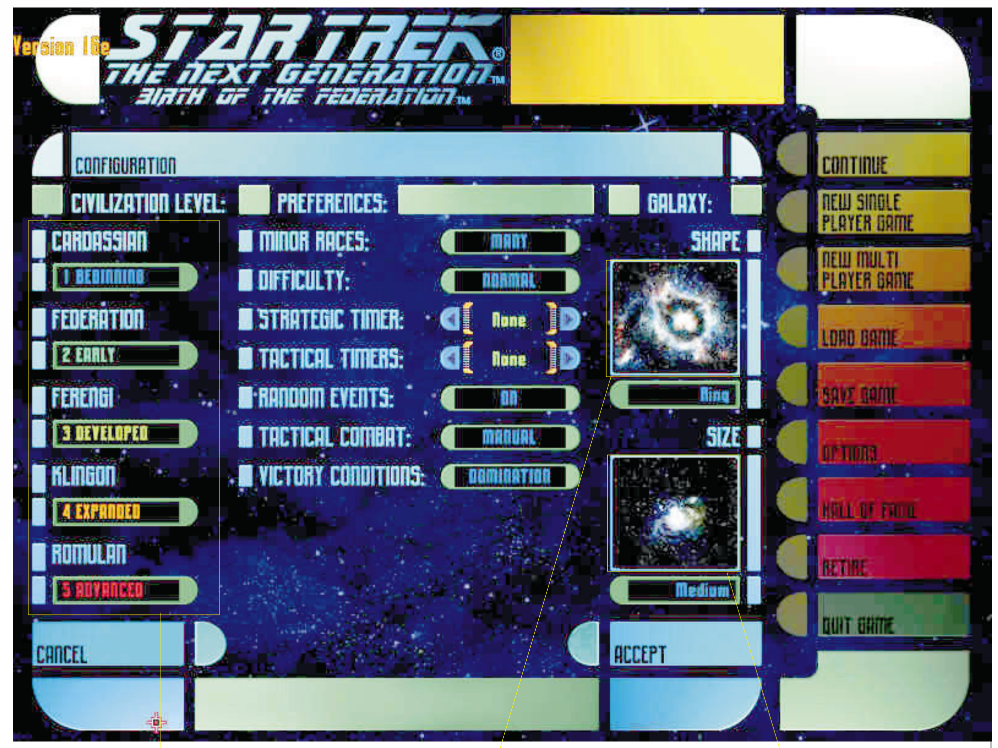


Interessant: Laut Birth of the Federation-Produzent Jeff Holzhauer fehlte es in der Vergangenheit offensichtlich nicht am guten Willen von Designern, ein Rundenstrategie-Spiel im Star Trek-Universum anzusiedeln. Daß ein derartiges Projekt trotzdem erst jetzt zustande kommt, liegt wohl in erster Linie an der Zurückhaltung des Star Trek-Lizenzgebers Paramount. Jeff Holzhauer: „Sie waren nicht damit einverstanden, die Star-Trek-Historie abzuändern, aber man kann ein solches Spiel nicht machen, ohne das eine oder andere Element der Star Trek-Geschichte etwas abzuwandeln." Im Grunde machte also erst ein Sinneswandel auf Seiten Paramounts die Entwicklung von Birth of the Generation möglich – im weiteren Verlauf gestaltete sich die Zusammenarbeit zwischen MicroProse und Paramount bei Birth of the Federation dann sehr eng: Durchschnittlich zweimal pro Woche erfolgte ein intensiver Informationsaustausch über den aktuellen Stand der Entwicklung. Paramount schaut sich nach wie vor praktisch alles an, was mit dem Spiel zu tun hat, seien es nun Artworks oder neue Versionen des Programms. Im großen und Ganzen ließ man den Designern relativ freie Hand, sie durften sogar neue Raumschiffe entwerfen, die in der TV-Serie nicht zu sehen sind. Im Interesse der Lizenz mußte MicroProse aber einige Einschränkungen hinnehmen. Dazu Holzhauer: „Wir durften keine Elemente aus der Geschichte des Star-Trek-Universums verwenden. Auch wenn die Fans das gerne hätten, können wir nicht auf eine historisch korrekte Galaxie zurückgreifen. Wir dürfen nicht die Karte verwenden, die man in der TV-Serie sieht. Wir können auch nicht eine Situation wie den Krieg der Federation mit den Cardassianern nachstellen. Natürlich durften wir auch die Grenzen unserer Lizenz nicht überschreiten und beispielsweise die Dominion mit ins Spiel bringen. Dies sind die gravierenden Einschränkungen, aber es gab auch noch ein paar kleine: So können wir dem Spieler nicht die Möglichkeit geben, seine Schiffe oder die Sonnensysteme selbst mit eigenen Namen zu versehen. Auch die alternative „böse" Federation durften wir nicht realisieren – was uns wirklich Spaß gemacht hätte… <lacht>…" Trotz der offensichtlich sehr harmonischen Zusammenarbeit wird Birth of the Federation wahrscheinlich das letzte Star Trek-Spiel von MicroProse sein – Paramount hat die Lizenz inzwischen an Activision weitervergeben (siehe hierzu PC Action 11/98, S. 33).

sten Gegner an, verhalten sich ziemlich opportunistisch und sind durchaus käuflich. Selbstverständlich können Sie z. B. auch als Klingone völlig gegen dessen Natur als friedliebender Geselle auftreten – möglich ist das, doch müssen Sie in einem solchen Falle wesentlich höhere Hürden überwinden, um letztendlich zum Sieg zu gelangen.

Multitasking

Vielfältig sind die Aufgaben, die auf Sie als Anführer einer Star-Trek-Rasse zukommen: Sie kümmern sich um das wirtschaftliche Gedeihen Ihrer Kolonien, setzen sich diplomatisch oder kriegerisch mit anderen Bewohnern des Universums auseinander, entwickeln neue Technologien, bauen Farmen, Fabriken, Kraftwerke und Raumschiffe unterschiedlichster Art und sichern sich mit Aufklärung oder Spionage gegen unerwünschte Aktionen Ihrer Gegner ab. Jedes der verschiedenen Betätigungsfelder bietet in sich eine reiche Fülle weiterer Optionen – so gibt es beispielsweise sechs grundlegende Bereiche, in denen man Forschung betreiben kann: Biotechnologie, Antriebseinheiten, Energiegewinnung, Waffen, Computer und Konstruktion. Man teilt seine Forschungsaktivitäten unter diesen Sparten auf und kann viel Zeit mit dem haarkleinen Konfigurieren verbringen. Spieler, die weniger detailversessen sind, müssen sich mit den Menüs jedoch nicht allzu intensiv auseinandersetzen: Man braucht nur am Anfang grob festzulegen, ob man beispielsweise mit Hilfe von Biotech seine Kolonien besser ausbauen, Raumschiffe oder lie-



Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, können Sie im Optionenmenü u. a. den großen Rassen unterschiedliche Handicaps zuteilen und so ihre Stärke beeinflussen. Die gewählte Größe einer Galaxie hat Auswirkungen auf die Spieldauer und auf die Länge des Zeitraums, bis es zu den ersten Auseinandersetzungen mit anderen Rassen kommt. Die strategischen Möglichkeiten, die sich Ihnen iim Rahmen eines Spiels bieten, werden von der Form der Galaxie maßgeblich mitbestimmt.

ber neue Waffen entwickeln will – die Forschungsschwerpunkte lassen sich auch noch während des Spiels nachträglich ändern. Damit setzt man eine sich über zehn Levels histreckende Entwicklung in Gang, an deren Ende jeweils nützliche Erfindungen stehen, die einem im Wettbewerb mit den anderen, konkurrierenden Rassen neue Vorteile bringen können.

Was wäre ein Star Trek Spiel ohne Wurmlöcher?! Diese können genutzt werden, um mit dem Raumschiff in sehr kurzer Zeit gewaltige Entfernungen zu überwinden. Hat das Wurmloch jedoch keinen Endpunkt, ist Ihr Schiff unwiederbringlich verloren.



Der Technologie-Bereich von Star Trek: Birth of the Federation gibt dem Spieler die Möglichkeit, eine Fülle von verschiedenen Einrichtungen und Raumschiffen zu entwickeln. Eine ausführliche Datenbank gibt Auskunft über deren Leistungsmerkmale.



Die kurzen Einführungssequenzen zu den verschiedenen Rassen werden mit hochauflösend gerenderten Ansichten der Architektur der jeweiligen Gruppierung illustriert.

Arbeitserleichterungen

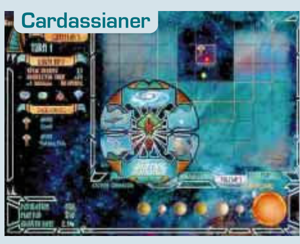
Aufgrund der Optionenvielfalt und Komplexität von Birth of the Federation sehen die Entwickler für den Spieler umfassende Automatisierungsmöglichkeiten vor. Macht Ihnen die Forschung keinen Spaß, lassen Sie sie einfach links liegen und stürzen sich statt dessen z. B. auf die ökonomischen Aspekte. Sie brauchen sich auch nicht unbedingt um die Verteilung Ihrer Ressourcen auf Waffen oder Spionage zu kümmern und können genausogut die vom Programm vorgegebenen Grundeinstellungen beibehalten. Auch mit der Wirtschaft verhält es sich so – es ist relativ einfach, sein System auf einem einfachen Level gut auszubauen. Detailverliebte Spielernaturen mögen vielleicht alle zwei, drei Runden einen Blick auf all ihre Sonnensysteme werfen - man kann aber ebensogut einfach die Produktionsketten füllen und braucht sich dann lange Zeit nicht mehr um die Einzelheiten zu kümmern. Wer also bei Birth of the Federation Genre-Neuland betritt oder sich als Star-Trek-Fan vor allem für die Raumkämpfe begeistert und mit den anderen Aspekten wenig zu tun haben will, kann sein Engagement weitgehend auf die Bereiche konzentrieren, die ihn am meisten interessieren.

Herbert Aichinger

Stilecht

Je nachdem, welche Rasse Sie in Birth of the Federation wählen, wird Ihnen das Interface im entsprechenden Styling präsentiert. Man findet sich trotzdem rasch damit zurecht, da sämtliche Funktionen überall immer an den selben Stellen auf dem Bildschirm zu finden sind.

Cardassianer



Föderation



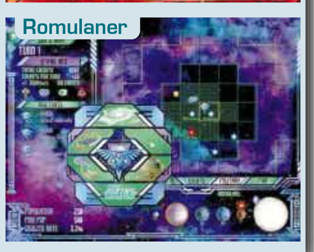
Ferengi



Klingonen



Romulaner



Birth of the Federation

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	DirectDraw, Direct3D
Spielerzahl:	5 Sp. Netzwerk, Internet/Modem
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	MicroProse
Veröffentlichung:	April 1999 **Genre:** Rundenstrategie
Vergleichbar mit:	Master of Orion 2

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- X Wirtschaft

» Rundenstrategie scheint wie geschaffen für Star Trek – ob das Spiel jedoch massenmarkttauglich sein wird, läßt sich noch schwer abschätzen«

Interview Jeff Holzhauer

(Producer/Designer)



PC ACTION *Wenn Sie schon ein Spiel dieser Art entwickeln, kann man wohl davon ausgehen, daß Sie selber eingefleischter Star Trek-Fan sind – wie kam Ihre Begeisterung für dieses Science Fiction-Universum ursprünglich zustande?*

Jeff Holzbauer: Ich wuchs wie so viele andere zwischen der klassischen Star Trek-Serie und Next Generation heran, und die Wiederholungen der klassischen Serie trugen sicherlich enorm dazu bei, daß ich in der Spiele-Industrie gelandet und ein Science Fiction-Fan geworden bin. Ich würde mich selber nicht als einen Hardcore-Fan bezeichnen, aber davon gibt´s im Entwicklungsteam jede Menge – ohne sie könnten wir das Spiel nicht realisieren.

PC ACTION *An welchen Projekten waren Sie vor Birth of the Generation beteiligt?*

Jeff Holzbauer: Top Gun: Fire at Will, das war´s...

PC ACTION *Warum haben Sie sich entschlossen, ein rundenbasiertes Strategiespiel im Star Trek-Universum anzusiedeln?*

Jeff Holzbauer: Das paßt alles so gut zusammen: Star Trek mit seinen rivalisierenden Gruppen und seiner strategischen Orientierung, die sich in den Kriegen und den Allianzen wiederspiegelt. Die Föderation führt Krieg mit den Klingonen, sie schließen Frieden, dann sind sie Verbündete, dann wieder herrscht Krieg mit den Romulanern und andere Bündnisse kommen zustande...es ist einfach ideal für diese Art von Spiel...

PC ACTION *Was hat Birth of the Federation anderen Star Trek-Spielen voraus?*

Jeff Holzbauer: Birth of the Federation ist das erste kommerzielle Star Trek-Strategiespiel. Es hat schon eine Reihe von Freeware-Spielen gegeben. Auch Interplay entwickelt zur Zeit ein Star Trek-Strategiespiel (New Worlds), aber das ist Echtzeit und umfaßt lediglich Raumkämpfe, während unseres rundenbasiert ist und dem Spieler die Möglichkeit gibt, die gesamte Föderation und ein ganzes Imperium zu kontrollieren. Das sind ganz unterschiedliche Dimensionen, ein anderes Spielgefühl – wir gehen die Sache viel globaler an und vermitteln dem Spieler das Gefühl, das Schicksal einer dieser Rassen in der Hand zu haben.

PC ACTION *Welche Aspekte von Birth of the Federation können Ihrer Meinung nach dem Strategiegenre am ehesten neue Fans zuführen?*

Jeff Holzbauer: Ich denke, wir können Leute ansprechen, die mit dieser Art von Spielen bisher noch nicht in Berührung gekommen sind. Natürlich richten wir uns zunächst an die Leute, die das Genre ohnehin schon mögen, aber mit Hilfe der Star Trek-Lizenz erreichen wir noch ein weitaus größeres Publikum. Dabei sind zum einen sicher Fans, die einmal das Schicksal der Federation selbst in die Hand nehmen wollen, aber auch solche, die lieber die Cardassianer spielen und die ganze Galaxie erobern, weil sie schon immer dachten, die Cardassianer hätten genau dies verdient <grinst>.

PC ACTION *Was sind die hervorstechendsten Merkmale des Mehrspielermodus?*

Jeff Holzbauer: Birth of the Federation unterstützt Mehrspielerpartien mit bis zu fünf Teilnehmern über Modem, Netzwerk und Internet sowie Head-to-Head-Matches an zwei PCs, über die serielle Schnittstelle. Die Spieler haben die Möglichkeit, ihre Züge simultan zu machen – erst wenn alle damit fertig sind, beginnt die nächste Runde. Darüber hinaus haben wir einstellbare Zeitlimits implementiert...

PC ACTION *Es gibt deutliche Parallelen zwischen Master of Orion 2 und Birth of the Federation. Wenn man einmal von der Star Trek-Lizenz absieht, wo liegen die wesentlichen Unterschiede zwischen beiden Programmen?*

» Ich würde mich selbst nicht als einen Hardcore-Star Trek-Fan bezeichnen... «



Jeff Holzhauer, Microprose, Produzent

Jeff Holzbauer: Wir versuchen, das Genre von einer etwas anderen Richtung aus anzugehen, als Master of Orion und setzen andere Schwerpunkte. Allein schon der 3D-Kampfmodus bringt ein neues Element ins Spiel, das die Sache ein ganzes Stück spannender macht als Master of Orion. Außerdem bieten wir reichhaltigere Diplomatie-Optionen, und im Vergleich zu Master of Orion spielt die Technologie bei uns nicht so eine große Rolle. Wir haben uns entschlossen, das Schwergewicht eben nicht auf Technologie und den Ausbau von Planeten, sondern auf die Taktik im Weltraumkampf und auf die Diplomatie zu legen.



Der Microprose-Firmensitz in Alameda, Kalifornien – hier befinden sich auch die Büros der Birth of the Federation-Entwickler.

PC ACTION *Birth of the Federation gibt dem Spieler eine Menge Handlungsmöglichkeiten, die auf recht komplexe Weise miteinander verflochten sind. Wie schlägt sich dies in der Struktur der künstlichen Intelligenz der Computergegner nieder?*

Jeff Holzbauer: Ich arbeite sehr eng mit dem Programmierer der künstlichen Intelligenz zusammen und vermittle ihm die Perspektive des Spielers. Jetzt, wo das Spiel so gut wie fertiggestellt ist, hat er alle Grundlagen für die künstliche Intelligenz gelegt. Ich spiele Birth of the Federation sehr intensiv und berichte ihm dann, wie ich vorgehe. Dann arbeiten wir daran, der künstlichen Intelligenz möglichst effektive Verhaltensweisen zu implementieren. Der KI liegen dabei keine Skripts zugrunde, sie generiert vielmehr ihre eigenen Tasks und analysiert Situationen. Aber wie in allen komplexen Spielen wird die KI nie die selbe Herausforderung bieten können wie ein menschlicher Spieler – wir haben versucht, dies u. a. mit den unterschiedlichen Technologie-Levels auszugleichen. Man kann der KI sogar einen gewissen Vorsprung geben – wenn man es also wirklich darauf anlegt, mit Pauken und Trompeten zu verlieren, braucht man für sich selber nur den Technologie-Level 1 und für alle Computergegner den Level 5 einzustellen <lacht>! Egal wie gut Du dann spielst, Du wirst auf jeden Fall verlieren! Dieses Thema bereitete uns tatsächlich eine Menge Kopfzerbrechen, zumal es für einen wirklich guten Spieler in Master of Orion so gut wie unmöglich war, zu verlieren.

Die Köpfe hinter Star Trek: Birth of the Federation. An einer Pinwand im Microprose-Hauptquartier fanden wir diese umfassende Polaroid-Sammlung von Mitarbeitern, die zu dem Rundenstrategie-Projekt in der einen oder anderen Weise beitrugen.

PC ACTION *Wie funktioniert das mit der Diplomatie? Sind die Reaktionen der Computergegner auf die Aktionen des Spielers immer vorhersehbar?*

Jeff Holzbauer: Nun, wir haben für jede Rasse unterschiedliche Modelle entwickelt. Nehmen wir zum Beispiel die Romulaner. In der Fernsehserie sind das typische Einzelgänger, die in Ruhe gelassen werden wollen. Mit ihrer Fähigkeit zur Tarnung übertreffen sie jedoch alle anderen auf dem Gebiet der Spionage. Im Spiel haben wir deshalb zwei Romulaner-Modelle implementiert – wir nennen sie „Isolationist“ und „vindictive“ (dt.: nachtragend, unversöhnlich). Das „Isolationist“-Modell toleriert das Eindringen in romulanisches Territorium, wenn man es auf Aufforderung auch wieder verläßt. Das „Vindictive“-Modell hingegen wird niemals einen Übergriff vergessen oder gar vergeben. Der Spieler weiß nicht, mit welchem der beiden Modelle er es in einer speziellen Situation zu tun hat und muß deshalb immer wieder auf unerwartete Reaktionen gefaßt sein. Das selbe gilt für die anderen Rassen – jede von ihnen verfügt über zwei oder drei derartige Modelle. Bei allen unterschiedlichen Verhaltensweisen, entsprechen jedoch alle Modelle jeweils dem Grundcharakter einer Rasse – man wird also nie auf Romulaner treffen, die sich mit dem Spieler verbrüdern wollen...

PC ACTION *Mit welchen Arbeiten ist das Birth of the Federation-Team jetzt noch beschäftigt und wann rechnen Sie damit, daß das Spiel endgültig fertiggestellt sein wird?*

Jeff Holzbauer: Wir befassen uns im Moment mit dem Bugfixing, nur mit der künstlichen Intelligenz werden wir wohl nie fertig werden <lacht>. Nun, man kann die KI immer weiter verbessern, und nachdem alle anderen Teile des Spiels inzwischen weitgehend fertiggestellt sind, können wir uns jetzt ganz auf die Optimierung der KI konzentrieren. Außerdem beginnt nun die Arbeit an den lokalisierten Versionen von Birth of the Federation. Unser offizieller Master-Termin ist der 15. April und das Datum für die Auslieferung an den Handel hängt primär von unseren Marketingleuten ab – wir haben da keinen festen Termin, aber es wird wahrscheinlich drei oder vier Wochen nach dem 15. April sein. Birth of the Federation wird gleichzeitig in den USA und in Deutschland auf den Markt kommen – heute (19. Februar) ist übrigens der Stichtag für unsere erste deutsche Version...


Eine wichtige Rolle spielt auch der Handel mit fremden Städten.


Der Angriff auf fremde Stützpunkte sollte nur mit einer starken Besatzung erfolgen.

Schatzsuche

Willkommen in der rauhen Welt der Seeräuber! Jeder kennt sie, die Freibeuter mit Augenklappe, Holzbein, Hakenprothese am Ärmel, Entermesser und rot-grünem Papagei auf der Schulter. Die französische Softwareschmiede Microids entführt Sie in ihrer Piratensimulation im Stile von Sid Meiers Klassiker Pirates direkt ins 18. Jahrhundert.

Na, so was! Das kommt mir aber irgendwie bekannt vor, mag sich manch einer von Ihnen vielleicht beim näheren Betrachten der Screenshots denken. Sie irren nicht, denn bereits auf den ersten Blick wird deutlich, daß Der Korsar große Ähnlichkeit mit Sid Meiers Spieleklassiker Pirates hat.

Freie Fahrt voraus

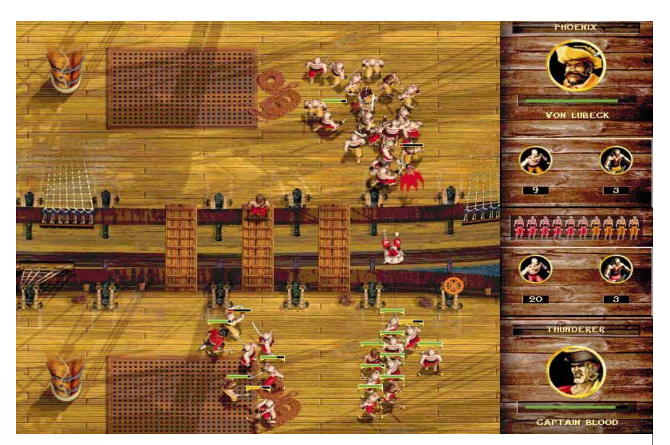
Laut Chef-Entwickler Pascal Mory braucht Microids keinesfalls den Vergleich mit Meiers mittlerweile leicht angestaubtem Klassiker zu scheuen. Dennoch legen die Franzosen Wert auf die Feststellung, daß Der Korsar nicht etwa Pirates 2 ist. Recht so, aber bilden Sie sich Ihre Meinung selbst. Zu Spielbeginn wählen Sie zunächst aus, unter welcher Flagge Sie in See stechen wollen. Wahlweise als französicher oder englischer Freibeuter starten Sie Ihre hoffentlich ruhmreiche Karriere. Beide Kampagnen sind in jeweils 20 Einzelmissionen aufgeteilt. Wo bei Pirates und Pirates Gold der Adventure-Part noch eine wichtige Rolle spielte, konzentriert sich Der Korsar mehr auf den strategischen Teil. Sie entdecken und erobern neue Territorien, treiben Handel mit fremden und eigenen Städten, kapern feindliche Schiffe und Stützpunkte und verteidigen Ihre Ladung gegen andere Piraten. Die Navigation auf hoher See ist alles andere als einfach. Ihnen nützt das größte Schiff nichts, wenn Sie permanent gegen den Wind segeln. Wollen Sie also schneller vorankommen, müssen Sie bei Gegenwind kreuzen, um den anderen Schiffen gegenüber keine Nachteile zu haben. Bei Kämpfen auf hoher See oder bei einem Angriff auf feindliche Stützpunkte wird von der isometrischen Perspektive in eine Draufsicht umgeschaltet, der Kampf Mann gegen Mann läuft dann in Echtzeit ab, wobei Sie Kontrolle über jedes einzelne Besatzungsmitglied haben. Per Maus ziehen Sie einen Rahmen um Ihre Besatzung und geben das Angriffskom-

mando. Sie sollten aber aufpassen, daß Ihre Spielfigur bei den Kämpfen nicht ums Leben kommt, dann ist Ihre Freibeuter-Karriere nämlich abrupt beendet. In der uns vorliegenden zweiten Beta-Version zeigte sich die KI der Computergegner nach wie vor noch nicht ganz ausgereift. Bleibt zu hoffen, daß Microids hier in den nächsten Wochen noch einmal nachbessert.

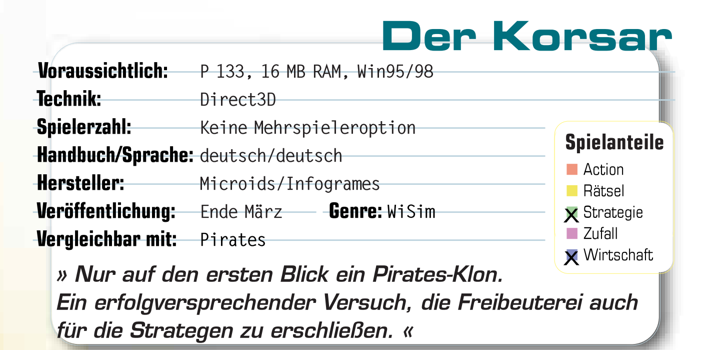
Wir lagen vor Madagaskar und hatten die Pest an Bord

Schauplatz des Spiels sind fünf verschiedene Seegebiete (Karibik bis Australien), die anhand von historischem Kartenmaterial originalgetreu nachgebildet wurden. Sämtliche zwölf verschiedenen Schiffstypen basieren genauso wie die echten Piraten-Persönlichkeiten auf Originaldaten. Beide umfangreichen Korsaren-Kampagnen bestehen aus zahlreichen Missionen, die wiederum viele Untermissionen beherbergen. Bei letzteren müssen Sie selbst entscheiden, welche Sie auslassen und welche Sie angehen wollen, was sich auch auf den Spielverlauf auswirkt – sehr lobenswert! Als Freibeuter-Faustregel gilt: Je mehr Städte und Schiffe Sie am Ende einer Mission kontrollieren, desto leichter wird Ihnen die nächste Aufgabe fallen. Gelingt es Ihnen, am Ende des Spiels als der berühmteste Pirat aller Zeiten in die Geschichte einzugehen? Augenklappen-Grünschnäbel können sich anhand eines vierteiligen Tutorials in weniger als 30 Minuten an das Spiel und seine komfortable Maussteuerung herantasten. Abgerundet wird der positive Ersteindruck durch eine wirklich passende Musikuntermalung, welche für zusätzlich Atmosphäre sorgt. Können die Franzosen ihren Zeitplan einhalten, werden wir Ihnen bereits in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Testbericht des Spiels präsentieren können. Laden Sie also schon einmal die Kanonen!

Christian Sauerteig



Die Kämpfe beim Entern fremder Schiffe und Städte finden in Echtzeit statt. Das obige Schiff wird gleich kapitulieren.



Der Korsar

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, Win95/98
Technik:	Direct3D
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Microids/Infogrames
Veröffentlichung:	Ende März **Genre:** WiSim
Vergleichbar mit:	Pirates

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Nur auf den ersten Blick ein Pirates-Klon. Ein erfolgversprechender Versuch, die Freibeuterei auch für die Strategen zu erschließen. «

Interview

PC ACTION *Bonjour, Pascal! Erzähl doch unseren Lesern einmal, was genau Du bei Microids machst und was Deine Aufgabe in der Entwicklung von Der Korsar sind.*

» Auch Sid Meiers Pirates ist verbesserungswürdig. «



Pascal Mory, Microids Spieledesigner

Pascal Mory: Gerne! Ich arbeite seit drei Jahren als Spieleentwickler bei Microids und habe in diesem Zeitraum bereits an mehreren Projekten, wie beispielsweise Rising Lands oder Empire of the Ants, mitgearbeitet, wobei Der Korsar natürlich mein größtes ist. Zunächst habe ich das Szenario geschrieben, also eine Art Drehbuch. Dabei habe ich mich vor allem an historischen Dokumenten orientiert, um das ganze Spiel möglichst realistisch zu gestalten. Danach habe ich zusammen mit dem Team überlegt, wie wir das Ganze am sinnvollsten umsetzen können. Hinsichtlich der Steuerung war uns dabei wichtig, daß jede Aktion mit nur einem einzigen Mausklick ausgeführt werden kann.

PC ACTION *Was hast Du vor Deiner Arbeit bei Microids gemacht?*

Pascal Mory: Du wirst es kaum glauben, aber ich habe Biologie studiert und auch meinen Abschluß gemacht. Dann habe ich ein paar Jahre in der Bio-Industrie gearbeitet und glückliche Umstände brachten mich dann zu meinem jetzigen Job bei Microids.

PC ACTION *Die Ähnlichkeit zu Sid Meiers Pirates ist unübersehbar. Wo genau liegen denn die Unterschiede?*

Pascal Mory: Pirates habe ich monatelang gespielt. Ich mag es auch heute noch, doch schon damals dachte ich, daß es da einige Sachen gibt, die durchaus verbesserungswürdig sind. Mich hat immer gestört, daß meine Flotte nur durch ein Schiff repräsentiert wurde, in die Seeschlachten waren stets nur zwei Schiffe involviert und einen richtigen Enter-Modus gab es auch nicht. Wir legen viel mehr Wert auf den Strategie-Part, auf großartige Adventure-Elemente wie in Pirates haben wir bewußt verzichtet. Außerdem wird Der Korsar mehr Missionen sowie erweiterte Handelsoptionen bieten.

PC ACTION *Wieviel Leute arbeiten zur Zeit an dem Spiel?*

Pascal Mory: Insgesamt 28 Leute, den Großteil machen unsere neun Programmierer und die sieben Grafiker aus.

PC ACTION *Wird es einen Mehrspieler-Modus geben?*

Pascal Mory: Nein, wird es nicht. Aber wir arbeiten daran und werden dieses Feature dann frühestens auf einer Zusatz-CD oder in Form eines Patches bieten können. Bis zum offiziellen Release Ende März schaffen wir es jedenfalls nicht.

PC ACTION *Pascal, vielen Dank für das Gespräch.*



Andere Länder, andere Sitten

Aus häßlichen Entlein werden manchmal stolze Schwäne. Vor einem halben Jahr stellte man uns eine erste Schnupperversion von Die Völker vor. Damals bekamen wir einen typischen Vetreter der Gattung Echtzeitstrategie zu sehen, der es gegen Größen wie StarCraft oder Command & Conquer sicher schwer gehabt hätte. Heute präsentiert sich das Spiel als motivierendes Aufbauspektakel, mit guten Chancen, im gesunden Ego von Blue Bytes' Siedlern und den Anno-Bürgern von Sunflowers eine sichtbare Kerbe zu hinterlassen.

Fakten
- Aufbaustrategie mit 3 Völkern
- 75 Gebäude
- 85 Spielfiguren
- 100 Erfindungen
- 3D-Landschaft stufenlos zoombar



Die Hintergrundstory klärt auf: Trinksüchtige Störche sind dafür verantwortlich, daß die drei Völker auf einem einzigen Planeten gestrandet sind. Immer dieser Alkohol!

Die gesamtösterreichische Koproduktion von JoWood Productions (Der Industriegigant) und Neo (Rent-A-Hero) stellt Sie an die Spitze eines von drei Völkern. Durch einen Unfall der Evolution wurden die pummeligen Pimons, die insektenähnlichen Sajiki und die humanoiden Amazonen auf ein und demselben Planeten ausgesetzt und streiten dort in über 20 Szenarien um die Vorherrschaft. Alle drei Rassen unterscheiden sich grundlegend (siehe Kasten) und benötigen demzufolge auch andere Ressourcen, um sich zur blühenden Zivilisation entwickeln zu können. Außerdem - nur allzu menschlich - besitzt jedes Volk eine besonderen Schwäche für bestimmte Genußmittel. Amazonen benötigen z. B. später dringend Schokotörtchen für ihr Glück, Sajikis können ohne blauen Dunst auf Dauer nicht leben. Grundsätzlich starten Sie auf jeder 3D-Karte zunächst mit einem Baumeister und zwei Trägern. Der Baumeister errichtet das Haupthaus und schon ist der erste Schritt in eine bessere Zukunft getan. Anschließend wird eine Ausbildungsstätte aus dem Boden gestampft, eines der wichtigsten Gebäude des Spiels. Hier können Sie nämlich jeden arbeitslosen Träger für einen Beruf ausbilden; im Spielverlauf werden Sie bis zu 85 ver-



Ein Rathaus der Pimons: Alle Gebäude in Die Völker wurden sehr detailliert gerendert.

schiedene Jobs kennenlernen. Umschulungen sind übrigens ebenfalls möglich. Als Baumaterialien für den Stadtausbau dienen je nach Volk Holz, Steine oder Nahrungsreste, kümmern Sie sich also um den Nachschub. Aquirieren Sie Steineklopfer, Holzfällerinnen, Jäger und Träger, bauen Sie dazu Wohnhäuser und richten Sie eine Forschungsstation ein. Denn bis auf ein paar Basisgebäude müssen alle zusätzlichen Stadterweiterungen zunächst entwickelt werden, schließlich wollen es Ihnen die Österreicher auch nicht zu leicht machen.

Nachbarschaften

Viel – und manchmal auch Abstruses – gibt es in der Völker-Welt zu entdecken. Riesige Spähtürme mit überdimensio-

Kleine Völkerkunde

Wie schon bei StarCraft unterscheiden sich auch bei Die Völker die drei verschiedenen Rassen gravierend voneinander und nutzen unterschiedliche Ressourcen. Allein dadurch wird die Bandbreite der möglichen und notwendigen Strategien deutlich erhöht. Es wird Missionen geben, in denen Sie möglichst bald eine militärische Überlegenheit erreichen müssen, in anderen Levels werden Sie damit aber gar nicht ans Ziel gelangen, da Sie ansonsten nicht über ausreichend Handelswaren verfügen können. Neo und JoWood legen Wert darauf, daß die Ausgangsbedingungen für alle drei Völker jedesmal in etwa, aber nicht völlig identisch sind.



Die Amazonen

Art: humanoid

Bevorzugtes Baumaterial: Holz

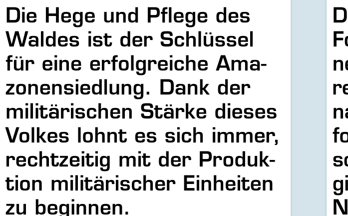
Bauform: Hütten

Kampftauglichkeit: sehr gut

Forschung: gut

Handel: gut

Vorliebe für: Schokotörtchen



Die Hege und Pflege des Waldes ist der Schlüssel für eine erfolgreiche Amazonensiedlung. Dank der militärischen Stärke dieses Volkes lohnt es sich immer, rechtzeitig mit der Produktion militärischer Einheiten zu beginnen.



Die Pimons

Art: knubbelig

Bevorzugtes Baumaterial: Stein

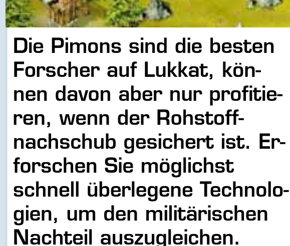
Bauform: Häuser

Kampftauglichkeit: durchschnittlich

Forschung: sehr gut

Handel: sehr gut

Vorliebe für: Pilzschnaps



Die Pimons sind die besten Forscher auf Lukkat, können davon aber nur profitieren, wenn der Rohstoffnachschub gesichert ist. Erforschen Sie möglichst schnell überlegene Technologien, um den militärischen Nachteil auszugleichen.

Die Sajikis



Art: insektoid

Bevorzugtes Baumaterial: Nahrungsreste

Bauform: Nester

Kampftauglichkeit: gut

Forschung: durchschnittlich

Handel: gut

Vorliebe für: Zigarillos



Der große Vorteil der Sajiki besteht darin, daß sie sich im Verlauf des Spiels den Nachschub an Baumaterialien mit Hilfe von angelegten Plantagen selbst sichern können. Nutzen Sie diese Möglichkeit, um möglichst viele Siedlungen aufzuziehen.



Der Pilzfarmer hat ganze Arbeit geleistet! Oben rechts sehen Sie einen Pimon-Jäger, der auch zu Verteidigungszwecken eingesetzt werden kann.



Die Amazonen werden bereits von einem Pimon attackiert. Jäger benötigen allerdings eine sehr lange Zeit, bis Sie ein Gebäude zerstört haben.

Interview

Managing Director Hans Schilcher von JoWood Productions (Links) und Neo-Geschäftsführer Hannes Seifert standen uns Rede und Antwort zu Die Völker.



PC ACTION *Die Völker ist das erste Gemeinschaftsprojekt von JoWood und Neo. Wie kam es zur Zusammenarbeit und wie sieht die Arbeitsaufteilung aus?*

Hannes Seifert: Zu JoWood haben wir natürlich allein durch die geographische Nähe traditionell eine gute Beziehung. Das Konzept zu Die Völker haben wir JoWood schon vor eineinhalb Jahren vorgestellt. Damals kam JoWood gerade mit Der Industriegigant auf den Markt - und das ja sehr erfolgreich. Wir haben einen Publisher gesucht, der auch imstande war, ein solches Projekt zu vermarkten. Gemeinsam haben wir dann das Konzept korrigiert.

PC ACTION *Als uns das Projekt im Herbst letzten Jahres zum ersten Mal vorgestellt wurde, war Die Völker ein komplett anderes Spiel. Der Schwerpunkt lag auf der Echtzeitstrategie und damit auf Kämpfen und Eroberungen, fast wie bei Command & Conquer. Warum wurde das verändert?*

Hannes Seifert: Ganz einfach, Die Völker hat uns zu diesem Zeitpunkt einfach selbst zu wenig gefallen, das Spiel war nicht da, wo wir es haben wollten. Der Spaßfaktor war wirklich entscheidend. Gemeinsam mit JoWood haben wir geschaut, an welchen Schrauben wir drehen müssen, damit das Spiel uns allen gefällt. Jetzt tendiert Die Völker natürlich stärker in Richtung Aufbausimulation, beinhaltet aber auch Elemente eines Rollenspiels, einer WiSim und natürlich eines Echtzeitstrategiespiels.

PC ACTION *Spiele mit einem solchen Ansatz gibt es inzwischen viele. Was hat Euch z. B. an der Konkurrenz von Sunflowers und Blue Byte imponiert, was habt Ihr übernommen und was unterscheidet Die Völker von den Siedlern, Anno, usw.?*

Hans Schilcher: Was die Einfachheit und die leichte Verständlichkeit angeht, kann man Die Völker durchaus mit den Siedlern vergleichen. Dank der Vielfalt von Forschung, Handel und Diplomatie tendiert es aber eher in Richtung Civilization light, ein ähnliches Spielprinzip, aber nicht so komplex und kompliziert. Vielleicht könnte man Die Völker tatsächlich als Civilization auf Siedler-Niveau bezeichnen.

Hannes Seifert: Ein Unterscheidungsmerkmal ist auch die Steuerung. Wir haben versucht, das ganze Spiel ohne überflüssige Info-Screens und Menüs steuerbar zu machen. Du kannst zum Beispiel stufenlos zoomen und in jeder Zoomstufe auch spielen, deshalb brauchen wir keine Übersichtskarte. Dann gibt es natürlich eine sehr gute Handlungsautomatik für alle Spielfiguren, die Ihre Aufgaben selbständig erkennen und ausführen. Du kannst aber jederzeit in die Automatik eingreifen und jeder Einheit von Hand andere Befehle geben. Zum Beispiel wird immer nur ein Baumeister an einer Baustelle arbeiten, ich kann aber einen zweiten hinzuziehen, um die Bauphase zu beschleunigen. Solche Möglichkeiten gibt es viele und ich gewinne dadurch strategische Vorteile.

» Civilization auf Siedler-Niveau! «

Hans Schilcher: Als Anfänger kann ich Die Völker mit einer sehr indirekten Steuerung beginnen. Wenn ich tiefer in das Spiel eingetaucht bin und die Abläufe verstehe, dann macht es Sinn, auf die direkte Steuerung überzugehen. Wir denken, daß wir dadurch Die Völker für jeden Spielertypen sehr zugänglich gemacht haben, was glaube ich nicht für alle Konkurrenzprodukte gilt.

PC ACTION *Wie funktioniert denn die Ressourcenverwaltung? Kann ich Rohstoffe auch komplett ausbeuten?*

Hannes Seifert: Klar, nur bei Minen gilt das nicht. Eine Eisenmine wird mir das ganze Spiel über Eisen liefern. Wenn ich aber z. B. den Wald komplett abholze, werden keine Bäume mehr nachwachsen. Bereits vorher werde ich feststellen, daß ein Wald immer langsamer wächst, je mehr Bäume ich fälle. Steine wachsen logischerweise nicht nach. Wir haben aber dafür gesorgt, daß es genügend Ressourcen in den Szenarien gibt, damit etwa die Pimons, die ja Steine als Baumaterial benötigen, keinen Nachteil gegenüber den anderen Rassen haben.

PC ACTION *Welche Mehrspieler-Varianten wird es geben?*

Hannes Seifert: Ursprünglich war Die Völker ja mit vier Rassen geplant. Eine besonders kriegerische HighTech-Rasse haben wir aber verworfen, weil Sie nicht mehr in unser Spielkonzept paßte. Also wird Die Völker über einen Multiplayer-Modus für bis zu drei Spieler verfügen. Hier wird es Tuningmöglichkeiten geben, die die ansonsten relativ lange Aufbauphase verkürzen. Man kann z. B. Techniklevels einstellen, so daß sofort mit allen Gebäuden und Einheiten gestartet werden kann. Im Netzwerk darf Die Völker ruhig etwas kampflastiger werden.

PC ACTION *Von Die Völker wird es auch eine amerikanische Version geben. Gibt es dort Besonderheiten, auf die Ihr bei der Umsetzung achten müßt?*

Hans Schilcher: Oh ja, der amerikanische Markt erfordet es leider, daß wir in das Konzept eingreifen müssen. Den Amerikanern schmecken die Rauchmaden, die die Sajiki verköstigen, z. B. überhaupt nicht. Diese werden wir wohl aus dem Spiel entfernen müssen und auf einen anderen Rohstoff ausweichen. Schließlich werden wir nicht umhin kommen, unseren Amazonen Tops überzuziehen.

Hannes Seifert: Genau! Und der Pilzschnaps muß auch 'raus, das würde ebenfalls Probleme geben.

Hans Schilcher: (lacht) Vielleicht sollten wir über den Schnaps einfach eine braune Tüte drüberziehen!

PC ACTION *Vielen Dank für das Interview!*

nierten Fernrohren sorgen für die Erkundung des Geländes. Vielleicht wollen Sie ja dort hinten im Gebirge später eine Mine errichten? Pilzfarmen sorgen für den Nachschub der Pilzbrennereien, damit die Pimons endlich ihren geliebten Pilzschnaps bekommen. Plötzlich tauchen auch kleine Wusel-Bösewichter auf, die einfach Ihre fleißigen Träger belästigen. Wird es vielleicht Zeit für eine Polizeiwache, um diesen Kriminellen das Handwerk zu legen? Sie merken schon, Die Völker bietet alles, was man von einem guten Aufbaustrategiespiel erwartet. Um letztlich erfolgreich zu sein, müssen Sie sich um die unterschiedlichsten Aufgabengebiete sorgen. Finanzielle Mittel für den weiteren Aufbau Ihrer Siedlungen beziehen Sie aus Steuereinnahmen und dem Handel. Um diesen zu ermöglichen, müssen Sie zunächst eine Botschaft errichten, mit deren Hilfe Sie dann sogar Handelskonvois zu anderen Rassen ins Leben rufen können. Wichtig ist auch, Ihre Bevölkerung stets bei Laune zu halten, indem Sie z. B. ein paar Wirtshäuser oder ein Theater spendieren. Es versteht sich von selbst, daß hungrige Einwohner weder arbeiten, noch Steuern zahlen, stellen Sie also die Nahrungsversorgung sicher. Doch nicht immer lassen sich alle Probleme mit friedlichen Mitteln lösen. Ihre Handelskarawanen, die aufgrund der automatisch entstehenden Trampelpfade leicht zu orten sind, stellen durchaus lohnende Ziele für Überfälle dar. Egal ob Sie von Piraten oder einem anderen Volk attackiert werden, Sie sollten sich dann zur Wehr setzen können und für einen Gegenschlag gerüstet sein. Sieben Militäreinheiten, vom einfachen Schwertträger über den Bogenschützen bis hin zu Katapulten, stehen jedem Volk zur Verfügung.



Alles auf einen Blick! Das Völker-Menü orientiert sich am Genrestandard, selbst Einsteiger finden sich mit der Steuerung schnell zurecht.

Schöne neue Welt

Die Steuerung aller Spielfiguren erfolgt bei Die Völker grundsätzlich automatisch. Ein Holzfäller sucht sich selbständig den nächsten Baum und transportiert das gefällte Holz dann ins Lager oder Haupthaus. Ein Pilzfarmer weiß genau, wo er seine Sporen aussäen muß und auch der Baumeister eilt schnurstracks zur nächsten Baustelle. Anders als etwa bei den Siedlern können Sie jedoch jederzeit in diese Mechanismen eingreifen und jede einzelne Figur wie bei C&C steuern. Das wirkt sich nicht nur in den Kämpfen positiv aus, sondern kann etwa auch Bauvorhaben beschleunigen, wenn Sie z. B. eigenhändig einen zweiten Baumeister einsetzen. Bereits in unserer Betaversion funktionierte auch die automatische Steuerung einwandfrei. Das gibt Ihnen die Zeit, sich um wirklich wichtige Dinge zu kümmern oder sich einfach nur dem köstlich animiertem Bildschirmgewusel hinzugeben. Dank der 3D-Beschleunigerunterstützung wirken die Völker-Welten sehr plastisch, zumal alle Render-Gebäude besonders detailliert gestaltet wurden und gleich 13 verschiedene Landschaftstypen existieren. Gelingt es den Österreichern auch noch, den angekündigten Mehrspieler-Modus mitsamt seinen vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten fertigzustellen, dann dürfen Sie sich im Wonnemonat Mai auf ein weiteres Genre-Highlight freuen.

Christian Bigge



Die Völker

Voraussichtlich:	P166, 16 MB, WIN95/98
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound, CD-Audio
Spielerzahl:	3 Sp. LAN
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Neo/JoWood
Veröffentlichung:	Anfang Mai '99 **Genre:** Aufbaustrategie
Vergleichbar mit:	Siedler 3, Anno 1602

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Viel mehr als nur ein Klon! Die Völker kombiniert Spieltiefe mit zeitgemäßer Optik. Eine ernstzunehmende Konkurrenz für Siedler & Co. «



Neben dem Pimon-Haupthaus entsteht eine Pilzfarm. Sobald ein Farmer ausgebildet wurde, wird hier der Rohstoff für Schnaps produziert.



Der schwarze Kerl in der Mitte des Lagers ist ein Krimineller. Doch die Polizei ist zur Stelle und wird den Fiesling in Kürze zum Träger „resozialisieren“.



Der erste Screenshot vom Verkehrsgiganten zeigt deutlich, daß Sie sich auch ohne 3D-Support auf einen grafischen Leckerbissen freuen können.

Fakten
- 2 Spielmodi: als Firmenboß und als kommunaler Planer
- etwa 15 Verkehrsmittel
- mehrere Mehrspieler-Modi für bis zu vier Giganten
- über 500 verschiedene Gebäude
- keine 3D-Engine, aber realistische Lichteffekte

Der Verkehrsgigant

Klappt alles wie geplant, soll im Juni Der Verkehrsgigant von JoWood erscheinen, der langersehnte Nachfolger des Industriegiganten. Wir warfen im verschneiten Ebensee einen Blick auf den WiSim-Knaller.

Der Verkehrsgigant simuliert die Bevölkerungsbewegungen innerhalb von Metropolen, pickt sich also im Prinzip einen Teilbereich aus SimCity heraus. Zu Beginn eines jeden Szenarios - geplant sind mindestens 15 - wählen Sie den Spielmodus. Entweder starten Sie als Boß eines kleinen Verkehrsbetriebes und scheffeln möglichst viel Geld, oder aber Sie treten als Stadtplaner an, der sich nach jeweils vier Jahren einer Wiederwahl durch die Bewohner stellen muß. Auf den isometrisch und extrem detailliert dargestellten Stadtkarten kreucht so ziemlich alles herum, was mit Motorkraft fortbewegt werden kann, also Autos, Busse, Züge, ja sogar U-Bahnen, Flugzeuge und Schiffe lassen sich entdecken. Stellen Sie sich also der Herausforderung und werden Sie gegen bis zu drei Konkurrenten zum Verkehrsgiganten Ihrer Region. Sie richten Strecken ein, kaufen sich einen Fuhrpark zusammen, basteln an Fahrplänen und an Werbemaßnahmen oder holen sich Genehmigungen für Sonderfahrten. Eigene Straßen dürfen Sie aber nicht bauen, begnügen Sie sich gefälligst mit dem vorhandenen Netz.

Freude am Fahren

Der Verkehrsgigant wird Auflösungen bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkten unterstützen, sieht aber auch mit 800 x 600 Bildpunkten fantastisch aus. Obwohl JoWood keine 3D-Beschleuniger unterstützen wird, wirkt die VG-Welt bereits jetzt ungemein lebendig. Die Maussteuerung ist wesentlich direkter als noch beim IG, das ganze Spiel ist überschaubarer, ohne an Spieltiefe eingebüßt zu haben. Sobald wir eine spielbare Version im Hause haben, werden wir Ihnen unsere Eindrücke ausführlicher schildern.

Christian Bigge

Der Verkehrsgigant

Voraussichtlich: P200, 32 MB, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Spielerzahl: 4 Sp. LAN, TCP/IP
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: JoWood Productions
Veröffentlichung: Ende Juni '99 **Genre:** WiSim
Vergleichbar mit: Der Industriegigant, Sim City 3000

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Der Verkehrsgigant beleuchtet nur einen Aspekt von SimCity, diesen aber konsequent und mit deutlich mehr Tiefgang. Eindeutig: Hit-Potential! «

Am Auspuff geschnuppert

Nachdem V-Rally für Rennspieler auf allen gängigen Konsolen ein Begriff ist, faßt sich Infogrames ein Herz und setzt das Spektakel auf den PC um. Ob es sich auch hier behaupten kann? Wir haben für Sie einen Blick auf die erste spielbare Version geworfen.

V-Rally läßt sich auf drei verschiedene Arten spielen. Im Arkademodus fahren Sie in drei Schwierigkeitsgraden gegen zwei bis sechs Mitspieler um den Sieg. Die Meisterschaft bietet eine Plazierungstabelle und im Zeitrennen können Sie versuchen, Ihre eigenen Rundenzeiten zu verbessern. Vor dem Rennen suchen Sie sich einen von zwölf Originalwagen aus, vielleicht werden sogar noch einige versteckte Vehikel hinzukommen. In unserer Vorabversion konnten wir zwischen dem Peugeot 106 und 306 Maxi, dem Citroen Saxo Kitcar, dem Skoda Felicia Kitcar, dem Nissan Almera Kitcar, dem Seat Ibiza Kitcar EV2, dem Toyoto Corolla WRC, dem Renault Maxi Megane FR sowie den 300-PS-Monstern Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer EV4 und Subaru Impreza WRC wählen. Bei den Autos sind je nach Motor deutliche Unterschiede in Bezug auf Geschwindigkeit und Lenkverhalten ausfindig zu machen. Der leichte Nissan Almera steuert sich beispielweise vor allem in engen Kurven wesentlich wendiger als der schnelle Mitsubishi Lancer.

Wo bleibt der Kick?

Doch auch nach der Fahrzeugwahl können Sie das Gefährt während des Spiels noch Ihren individuellen Vorlieben anpassen. Die Federung läßt sich von weich bis hart verändern, an der Übersetzung von kurz bis lang und am Über- und Untersteuern darf ebenfalls gefeilt werden. Leider machen sich die getätigten Einstellungen im Rennen viel zu wenig bemerkbar. Gleiches gilt für die Bodenbeläge. Es ist ja klasse, daß es Teer, Kies, Schlamm oder Sand gibt, doch dürfte sich das in der Testversion ruhig noch stärker auf das Fahrverhalten auswirken. Gespannt dürfen Sie auf die zahlreichen Umweltbedingungen sein, die im fertigen Spiel vorhanden sein werden. Infogrames verspricht mit Sonne, Schnee, Nebel, Nacht und Regen die volle Wetterpalette. Nicht gegeizt wird auch bei den Strecken, in acht verschiedenen Ländern soll es insgesamt 42 Kurse geben. Sie gondeln durch Spanien, England, Schweden, Neuseeland sowie durch Reisfelder in Indonesien oder über Asphaltstraßen in Korsika. Die Spielgeschwindigkeit ist zwar gut, doch leider enttäuscht die leblose Umgebung in der uns vorliegenden Betaversion. Es gibt keinerlei Animationen des Hintergrunds, keine Autoschäden und kaum Spezialeffekte. Wo sind die schicken Spiegelungen auf den Wagen? Nur ein paar einzelne Lichtreflexionen verirren sich auf Ihre Frontscheibe. Immerhin dürfen Sie in V-Rally erstmals direkt gegen bis zu vier Kontrahenten antreten. Bleibt abzuwarten, ob das ausreicht, um der Konkurrenz von Colin McRae bis Rally 99 den Rang abzulaufen.

Joachim Hesse



Nein, hier ist kein Alkoholiker am Steuer. Trotzdem kommt es bei den hohen Geschwindigkeiten manchmal zu Unfällen. Wer führt, den kostet so ein Fehler leicht seine Position.



In der Fahrzeugauswahl schnappen Sie sich einen Wagen: hier der Peugeot 306 Maxi.


Action aus der Cockpitperspektive: Schneeflocken schränken die Sichtverhältnisse ein.



Ein Sonnenuntergang in Spanien: Richtungspfeile und die Stimme des Beifahrers informieren über den Streckenverlauf.

V-Rally

Voraussichtlich:	P 166 MMX, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, Glide, DSound, CD-Audio, Force Feedback
Spielerzahl:	2 Sp. an einem PC, 4 Sp. Netzwerk, TCP/IP
Handbuch/Sprache:	deutsch/Deutsch
Hersteller:	White Park Bay Software/Infogrames
Veröffentlichung:	April ´99 **Genre:** Rennspiel
Vergleichbar mit:	Colin McRae Rally, Sega Rally

Spielanteile
- ☒ Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Vor knapp zwei Jahren auf der PlayStation das Arkaderennspiel schlechthin, kämpft V-Rally am PC um den Anschluß. Spaß macht es immer noch. «



Der erste Screenshot vom Verkehrsgiganten zeigt deutlich, daß Sie sich auch ohne 3D-Support auf einen grafischen Leckerbissen freuen können.

Fakten

- 2 Spielmodi: als Firmenboß und als kommunaler Planer
- etwa 15 Verkehrsmittel
- mehrere Mehrspieler-Modi für bis zu vier Giganten
- über 500 verschiedene Gebäude
- keine 3D-Engine, aber realistische Lichteffekte

Der Verkehrsgigant

Klappt alles wie geplant, soll im Juni Der Verkehrsgigant von JoWood erscheinen, der langersehnte Nachfolger des Industriegiganten. Wir warfen im verschneiten Ebensee einen Blick auf den WiSim-Knaller.

Der Verkehrsgigant simuliert die Bevölkerungsbewegungen innerhalb von Metropolen, pickt sich also im Prinzip einen Teilbereich aus SimCity heraus. Zu Beginn eines jeden Szenarios - geplant sind mindestens 15 - wählen Sie den Spielmodus. Entweder starten Sie als Boß eines kleinen Verkehrsbetriebes und scheffeln möglichst viel Geld, oder aber Sie treten als Stadtplaner an, der sich nach jeweils vier Jahren einer Wiederwahl durch die Bewohner stellen muß. Auf den isometrisch und extrem detailliert dargestellten Stadtkarten kreucht so ziemlich alles herum, was mit Motorkraft fortbewegt werden kann, also Autos, Busse, Züge, ja sogar U-Bahnen, Flugzeuge und Schiffe lassen sich entdecken. Stellen Sie sich also der Herausforderung und werden Sie gegen bis zu drei Konkurrenten zum Verkehrsgiganten Ihrer Region. Sie richten Strecken ein, kaufen sich einen Fuhrpark zusammen, basteln an Fahrplänen und an Werbemaßnahmen oder holen sich Genehmigungen für Sonderfahrten. Eigene Straßen dürfen Sie aber nicht bauen, begnügen Sie sich gefälligst mit dem vorhandenen Netz.

Freude am Fahren

Der Verkehrsgigant wird Auflösungen bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkten unterstützen, sieht aber auch mit 800 x 600 Bildpunkten fantastisch aus. Obwohl JoWood keine 3D-Beschleuniger unterstützen wird, wirkt die VG-Welt bereits jetzt ungemein lebendig. Die Maussteuerung ist wesentlich direkter als noch beim IG, das ganze Spiel ist überschaubarer, ohne an Spieltiefe eingebüßt zu haben. Sobald wir eine spielbare Version im Hause haben, werden wir Ihnen unsere Eindrücke ausführlicher schildern.

Christian Bigge

Der Verkehrsgigant

Voraussichtlich:	P200, 32 MB, Win95/98
Technik:	DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Spielerzahl:	4 Sp. LAN, TCP/IP
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	JoWood Productions
Veröffentlichung:	Ende Juni '99 **Genre:** WiSim
Vergleichbar mit:	Der Industriegigant, Sim City 3000

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Der Verkehrsgigant beleuchtet nur einen Aspekt von SimCity, diesen aber konsequent und mit deutlich mehr Tiefgang. Eindeutig: Hit-Potential! «

Am Auspuff geschnuppert

Nachdem V-Rally für Rennspieler auf allen gängigen Konsolen ein Begriff ist, faßt sich Infogrames ein Herz und setzt das Spektakel auf den PC um. Ob es sich auch hier behaupten kann? Wir haben für Sie einen Blick auf die erste spielbare Version geworfen.

V-Rally läßt sich auf drei verschiedene Arten spielen. Im Arkademodus fahren Sie in drei Schwierigkeitsgraden gegen zwei bis sechs Mitspieler um den Sieg. Die Meisterschaft bietet eine Plazierungstabelle und im Zeitrennen können Sie versuchen, Ihre eigenen Rundenzeiten zu verbessern. Vor dem Rennen suchen Sie sich einen von zwölf Originalwagen aus, vielleicht werden sogar noch einige versteckte Vehikel hinzukommen. In unserer Vorabversion konnten wir zwischen dem Peugeot 106 und 306 Maxi, dem Citroen Saxo Kitcar, dem Skoda Felicia Kitcar, dem Nissan Almera Kitcar, dem Seat Ibiza Kitcar EV2, dem Toyoto Corolla WRC, dem Renault Maxi Megane FR sowie den 300-PS-Monstern Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer EV4 und Subaru Impreza WRC wählen. Bei den Autos sind je nach Motor deutliche Unterschiede in Bezug auf Geschwindigkeit und Lenkverhalten ausfindig zu machen. Der leichte Nissan Almera steuert sich beispielsweise vor allem in engen Kurven wesentlich wendiger als der schnelle Mitsubishi Lancer.

Wo bleibt der Kick?

Doch auch nach der Fahrzeugwahl können Sie das Gefährt während des Spiels noch Ihren individuellen Vorlieben anpassen. Die Federung läßt sich von weich bis hart verändern, an der Übersetzung von kurz bis lang und am Über- und Untersteuern darf ebenfalls gefeilt werden. Leider machen sich die getätigten Einstellungen im Rennen viel zu wenig bemerkbar. Gleiches gilt für die Bodenbeläge. Es ist ja klasse, daß es Teer, Kies, Schlamm oder Sand gibt, doch dürfte sich das in der Testversion ruhig noch stärker auf das Fahrverhalten auswirken. Gespannt dürfen Sie auf die zahlreichen Umweltbedingungen sein, die im fertigen Spiel vorhanden sein werden. Infogrames verspricht mit Sonne, Schnee, Nebel, Nacht und Regen die volle Wetterpalette. Nicht gegeizt wird auch bei den Strecken, in acht verschiedenen Ländern soll es insgesamt 42 Kurse geben. Sie gondeln durch Spanien, England, Schweden, Neuseeland sowie durch Reisfelder in Indonesien oder über Asphaltstraßen in Korsika. Die Spielgeschwindigkeit ist zwar gut, doch leider enttäuscht die leblose Umgebung in der uns vorliegenden Betaversion. Es gibt keinerlei Animationen des Hintergrunds, keine Autoschäden und kaum Spezialeffekte. Wo sind die schicken Spiegelungen auf den Wagen? Nur ein paar einzelne Lichtreflexionen verirren sich auf Ihre Frontscheibe. Immerhin dürfen Sie in V-Rally erstmals direkt gegen bis zu vier Kontrahenten antreten. Bleibt abzuwarten, ob das ausreicht, um der Konkurrenz von Colin McRae bis Rally 99 den Rang abzulaufen.

Joachim Hesse



Nein, hier ist kein Alkoholiker am Steuer. Trotzdem kommt es bei den hohen Geschwindigkeiten manchmal zu Unfällen. Wer führt, den kostet so ein Fehler leicht seine Position.


In der Fahrzeugauswahl schnappen Sie sich einen Wagen: hier der Peugeot 306 Maxi.


Action aus der Cockpitperspektive: Schneeflocken schränken die Sichtverhältnisse ein.



Ein Sonnenuntergang in Spanien: Richtungspfeile und die Stimme des Beifahrers informieren über den Streckenverlauf.

V-Rally

Voraussichtlich:	P 166 MMX, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, Glide, DSound, CD-Audio, Force Feedback
Spielerzahl:	2 Sp. an einem PC, 4 Sp. Netzwerk, TCP/IP
Handbuch/Sprache:	deutsch/Deutsch
Hersteller:	White Park Bay Software/Infogrames
Veröffentlichung:	April ´99 **Genre:** Rennspiel
Vergleichbar mit:	Colin McRae Rally, Sega Rally

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Vor knapp zwei Jahren auf der PlayStation das Arkaderennspiel schlechthin, kämpft V-Rally am PC um den Anschluß. Spaß macht es immer noch. «


In der Ich-Perspektive ist Fadenkreuz und Radar vorhanden. Gegen den riesigen Kampfroboter sind die Erfolgschancen gering.


Grüne Gitterquader zeigen die aktivierten Einheiten. Die Explosion unten hat den Roboter kaum erwischt und nur leicht beschädigt.

Blechkrieger an die Front

Die ersten Roboter in einem Echtzeitstrategiespiel hatten bereits 1996 in Z von den Bitmap Brothers ihren Auftritt. Zeitgemäß mit echtem 3D und etlichen innovativen Features, versucht demnächst Acclaim mit Machines den Spielern eine neue Erfahrung im Genre zu bieten.

Am Anfang der Ego-Shooter-Welle erschienen zahllose mittelmäßige 3D-Shooter. Es dauerte zwei Jahre, bis die Hersteller begriffen, daß sich die Erfolge von id Software und 3D Realms nicht mit jedem beliebigen Schrott wiederholen lassen. Ganz ähnlich, nur eben ein Jahr später, spielt sich die Entwicklung bei den Echtzeitstrategiespielen ab. Warcraft und Command & Conquer waren die Vorreiter einer regelrechten Flut, von deren Sog etliche weniger tolle Produkte profitieren wollten. Wie schon zu erwarten war, die Rechnung ging nicht auf. Gerade deswegen entwickelt sich das Genre prächtig weiter. Wirft man heute wieder einen Blick auf die Ego-Shooter, gemeint sind Unreal, Half-Life, Quake Arena usw., läßt sich daraus schließen, daß die besten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten kurz vor der Veröffentlichung stehen. Nachdem Command & Conquer Tiberian Sun und Earth 2150 nun doch erst im zweiten bis dritten Quartal erscheinen, bleiben nur noch zwei potentielle Kandidaten für diesen Frühling. Neben Warzone 2100, dürfte sich auch Machines von Acclaim seine Lorbeeren verdienen.

Der Name ist Gesetz

In Machines prallen keine Menschen, sondern vier Roboterrassen aufeinander. Eine gute Idee, denn damit schlägt Acclaim zwei Fliegen mit einer Klappe. Das Problem BPjS wird geschickt umgangen und gleichzeitig genießen die Designer die größten Freiheiten für das Einheitendesign. Maschinen können eben wie Panzer, Mechs oder Senkrechtstarter aussehen. Optische Abwechslung und differenziertes Gameplay gehen Hand in Hand. Spinnenartige Roboter krab-


Die roten Roboter sind bis in die unverteidigte Basis des grünen Gegners vorgestoßen.


In Machines können Sie in Basisgebäude fahren. Hier ein Labor mit zwei Wissenschaftlern.



Der Bomber ist in die Basis des Computers eingedrungen und beginnt sein Werk. Rauchwolken versperren kurzzeitig die Sicht.



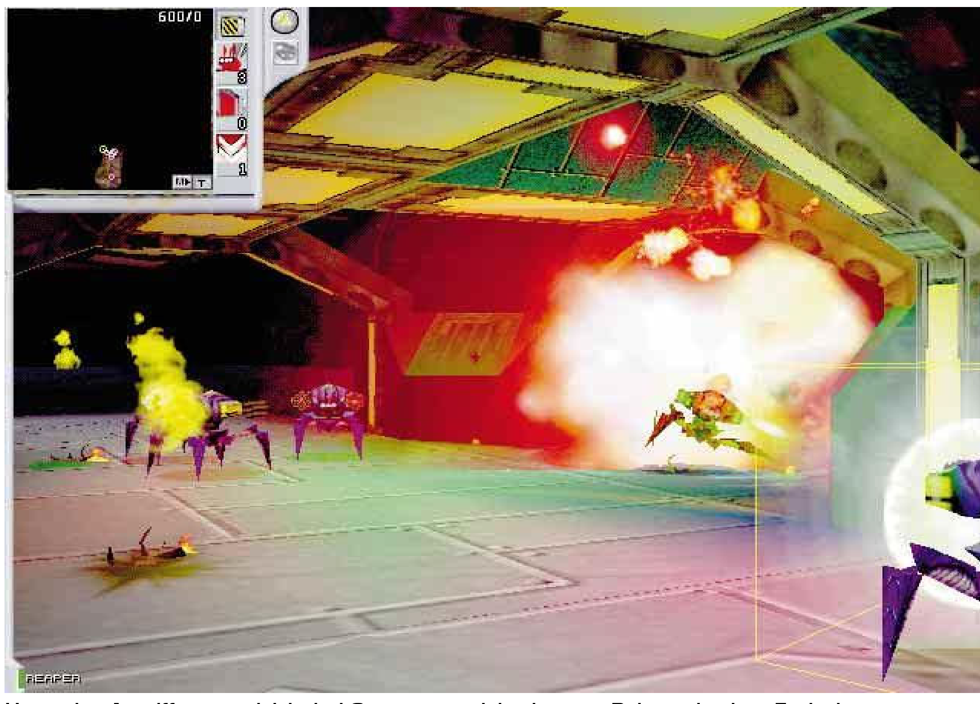
Dieser kleinen Armee ist auch der mächtige Kampfgigant des Computers nicht gewachsen. Die erste Salve Raketen schlägt ein.

beln beispielsweise auch geschickt durch schwieriges Gelände, ein dicker Panzer hat da seine Probleme. Außerdem sind die Krabbelviecher wendiger und bewegen sich in kleinen Sprüngen vorwärts. Nachdem selbst Strahlenwaffen in Machines eine gewisse Zeit vom Abschuß bis zum Einschlag benötigen, lernen die Roboter schnell das nächste Manöver des Gegners im Voraus zu berechnen. Trotzdem ist es sehr viel schwieriger, eine hüpfende Spinne zu treffen, als einen gleichmäßig vorwärts walzenden Panzer. Diese Besonderheit von Machines fällt allerdings erst richtig auf, wenn sich der Spieler entschließt, selbst einen seiner Roboter zu steuern.

Ghost in the Machine

Das echte 3D-Terrain dürfen Sie aus drei grundverschiedenen Perspektiven bewundern. Aus der Ich-Perspektive steuern Sie nur einen Roboter und können ansonsten keine Befehle geben. Dafür macht diese eine Einheit genau das, was Sie wollen. Mit etwas Übung ist man vergleichbaren Gegnern überlegen und kann oft mit einer Einheit das erledigen, wofür sonst eine kleine Armee nötig wäre. Eine ähnliche Ansicht der Umgebung gestattet die Bodenkamera. Die Sichtrichtung läßt sich natürlich beliebig drehen, der größte Vorteil dieser Perspektive ist

aber die enorme Sichtweite. Allerdings weiß man nie so genau was hinter einem vorgeht. Angriffe in den Rücken kommen häufig überraschend. Aus der im Genre üblichen Standardansicht, der Vogelperspektive, kann das nicht passieren. Nur hier bleibt die Übersicht gewahrt, andererseits schränkt der Nebel des Kriegs den Überblick ein. Häufige Perspektivenwechsel bringen nur Vorteile. Schon allein aus diesem Grund bietet Machines ein ziemlich ungewöhnliches Spielerlebnis.

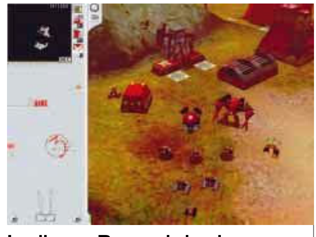


Unter den Angriffen von gleich drei Gegnern verglüht der rote Roboter in einer Explosion.

Forsche Ziele

Als eines der ersten Echtzeitstrategiespiele mit echtem 3D und eigener Basis darf der Spieler auch neue Technologien erforschen und in der gleichen Mission einsetzen. In Labors entwickeln Wissenschaftsroboter bessere Waffen, Fahrzeuge und Gebäude. Zivile Neuerungen sind hierbei der Grundstein für weitere militärische Durchbrüche. Alle vier Roboterrassen können grundsätzlich die gleichen Technologien erforschen. Der Spieler sollte sich jedoch bei den Waffen auf Raketen oder Strahlenwaffen spezialisieren, um möglichst früh auf schlagkräftiges Kriegswerkzeug zurückgreifen zu können. Beide Waffengattungen haben Vor- und Nachteile. Raketen steuern Ihre Ziele auch indirekt, z. B. über Berge an, wenn bereits bekannt ist, daß sich dahinter auch Feinde verbergen. Die Zeit zwischen dem Abschuß und dem Einschlag einer Rakete ist aber verhältnismäßig lang, d.h. eventuell ist das potentielle Opfer bereits verschwunden, bevor der Einschlag erfolgt. Strahlenwaffen sind präziser und haben eine höhere Feuerfrequenz. Am Ende der Raketentechnologie steht wie in C&C die Atombombe. Bevorzugen Sie die Strahlenwaffen, erhalten Sie irgendwann das Pendant zum orbitalen Ionenwerfer. Keine der beiden Gattungen ist grundsätzlich besser oder stärker, Acclaim hat sich bemüht, ein faires und ausgeglichenes Spiel zu programmieren. Die Unterschiede wirken sich eher auf Strategien und effektive Taktiken aus.


Die Bodenkamera eignet sich bestens für die Gänge.


In dieser Perspektive lassen sich die Truppen gut formieren.

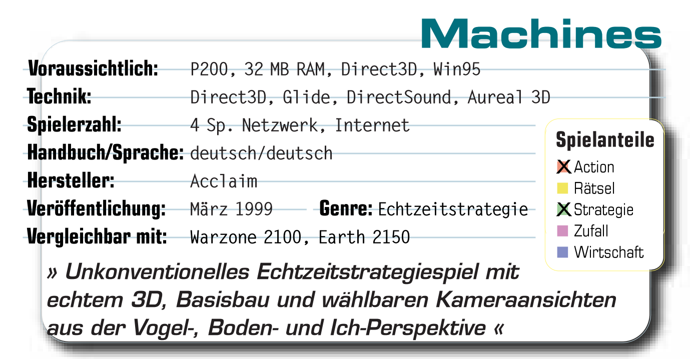
Drollige Roboter

Zusätzliche Abwechslung entsteht in Machines durch das Missionsdesign. Nicht alle Szenarien spielen auf der Oberfläche eines Planeten. Riesige Gebäude, Höhlensysteme und Raumstationen eignen sich perfekt für alle Missionen ohne eigene Basis. Deswegen wird Machines noch nicht zum Ego-Shooter, auch wenn der Anreiz aus der Ich-Perspektive zu spielen in diesen Levels größer ist. Zahlreiche Zwischensequenzen zeigen die possierlichen Roboter in Zeichentrickqualität und stimmen auf die nächste Mission ein. Passend zum Thema ist auch die Musik aus dem Synthesizer. Optisch kann Machines hauptsächlich mit farbenfrohen Effekten überzeugen. Ansonsten ist die 3D-Engine von durchschnittlicher Qualität. Immerhin sind Auflösungen bis 800x600 Pixel möglich.

Alexander Geltenpoth



Dieses Gebäude des Computergegners explodiert in einem Flammenmeer und beschädigt Einheiten und Bauwerke in der Nähe.



Machines

Voraussichtlich:	P200, 32 MB RAM, Direct3D, Win95
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound, Aureal 3D
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Acclaim
Veröffentlichung:	März 1999 **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit:	Warzone 2100, Earth 2150

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Unkonventionelles Echtzeitstrategiespiel mit echtem 3D, Basisbau und wählbaren Kameraansichten aus der Vogel-, Boden- und Ich-Perspektive «

Handel und Wandel

Die siebenköpfige Entwicklertruppe Innonics aus Hannover arbeitet seit gut zwei Jahren an einem Aufbaustrategiespiel namens Land der Hoffnung. Was der Konkurrent von Siedler, Völker und Anno 1602 alles zu bieten hat, rechtfertigt mehr als einen flüchtigen Blick.



1 Haupthaus, 2 Kanonenstellung, 3 Werft, 4 Kanonenstellung, 5 Bibliothek, 6 Markt, 7 Krankenhaus, 8 Wirtshaus, 9 Steinbruch, 10 Handelszentrum

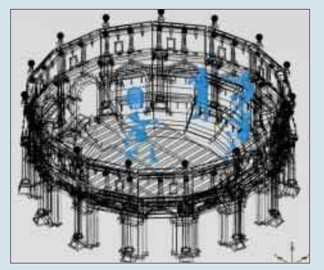
Land der Hoffnung entführt den Spieler in eine mittelalterliche Welt. Hinter einem Bergmassiv liegt das Königreich Breehn in einer beschaulichen Senke. Der einzige Zugang des Tals wird im Norden von drei feindlichen Städten versperrt. Die Bedrohung wächst, die Stimmung der Bevölkerung verschlechtert sich zusehends. Doch eines Tages wird ein Handelsreisender aus Breehn von einem Erdbeben überrascht, das ihm einen Weg durch das Gebirge bahnt. Als sich der Staub legt, erblickt er unbekannte, saftige Wiesen und grüne Wälder. Sogleich schickt der König seinen Sohn Richard mit vier Ministern los, um das „Land der Hoffnung“ zu erschließen.

Komplexes System

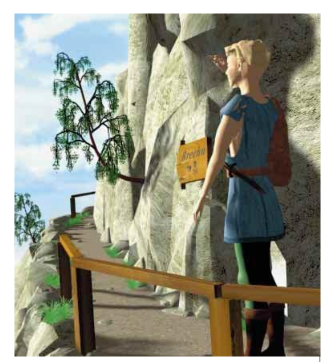
Als Ausgangspunkt für die Eroberung der neuen Welt bauen Sie zunächst ein Haupthaus. Die vorher gewählte Staatsform entscheidet maßgeblich über die weitere Vorgehensweise. In einer Monarchie ist es problemloser, Entscheidungen durchzusetzen. Beim Kommunismus gestaltet sich die Handhabung der Wirtschaft schwierig. In einer Demokratie kritisiert die Bevölkerung schon einmal den Führungsstil, dafür fallen Handelsverträge mit den drei anderen Nationen leichter. Das Spiel basiert auf fünf Säulen der Macht, die sich gegenseitig beeinflussen: Kirche, Staat, Militär, Diplomatie und Wirtschaft. Die Kirche steuert die Bedürfnisse der Bevölkerung, der Staat errichtet Gebäude, das Militär bringt als Drohmittel eingerostete Diplomatiebeziehungen wieder in Gang. Diplomatie ist wichtig, um wiederum die Wirtschaft erblühen zu lassen. Gerade hier darf der Handel nicht unterschätzt werden: Über 20 Güter können auf dem Marktplatz feilgeboten werden. Die Palette reicht von Nahrungsmitteln über Felle, Arzneien, Waffen, Bodenschätze, Stoffe und Korn bis hin zu Pferden und Nutzvieh. Der Preis der Waren wird durch Angebot und Nachfrage bestimmt. Wer die jeweiligen Anbieter und Käufer sind, weiß der Spieler zunächst nicht. Es besteht jedoch die Aussicht, Handelsverträge zu schließen

Die Entstehung der Gebäude

Auch in einem kleinen Objekt steckt eine Menge Arbeit. In Land der Hoffnung stellen über 40 Gebäude sicher, daß alle Bereiche des Lebens abgedeckt werden. Für die Gebäude werden zunächst Ideen gesammelt und ausgewertet. Nachdem entschieden ist, was ins Spiel aufgenommen werden soll und was nicht, fertigen die Grafiker Bleistiftzeichnungen der Objekte an. Anhand dieser werden Drahtgittermodelle berechnet. Am Schluß werden die Gerüste mit Texturen, Schatten und Animationen versehen und nachfolgend im Editor in die Landschaft integriert.


Das Drahtgittermodell einer Zirkusarena wird erstellt.


Das fertige Gebäude mit Texturen und Schatten.


Der Vorspann gibt Auskunft über das Königreich Breehn.



Im Menü verpassen Sie sich einen Namen und wählen die gewünschten Spieleinstellungen.



Achtung vor den Jahreszeiten: Hier überrascht Sie der Winter beim Bau der Armeehütte.

oder mit Spionen „Marktforschung" zu betreiben. So ist es erwägenswert, dem Gegner durch subventionierte Dumpingangebote zu schaden.

Tag der Arbeit

Neben dem Handel müssen Sie auch andere Faktoren berücksichtigen. Wenn Sie im Sommer nur Bergwerke, Bauernhöfe oder Kanonenstellungen errichtet haben, werden Sie im Herbst die Ernte nicht einholen können, weil keine Scheunen vorhanden sind. Rund 40 unterschiedliche Gebäude können Sie im Laufe einer Mission errichten. Auch die Bevölkerung muß ausgebildet werden. Jäger, Töpfer und Soldaten inbegriffen, wird es insgesamt 20 Berufe geben. Es warten 20 Szenarien auf Sie, deren Handlung in die Hintergrundstory eingebettet ist. So kämpft der junge Prinz während des Abenteuers um die Liebe zu seiner heimlichen Herzdame Josephine, während ihn sein Vater viel lieber mit einer Königstochter verheiratet sehen würde. Zusätzlich wird es etwa 20 freispielbare und 20 speziell für den Mehrspielermodus entworfene Levels geben. Innonics hat versprochen, grafisch noch einiges zu verschönern und Bugs zu entfernen, bis Land der Hoffnung im April erscheint: Die Charaktere sollen deutlich größer und die Benutzeroberfläche, die sich an genreüblichen Standards orientiert, verfeinert werden. Die eigentliche Spieltiefe ließ sich anhand unserer Alphaversion bisher nur erahnen, durch die interessante Kombination der fünf prägenden Spielelemente könnte allerdings Großes in Hannover heranreifen. Schon in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen weitere Informationen bieten können, eine Betaversion soll bis dahin verfügbar sein. Infos unter: http://www.innonics.de

Joachim Hesse



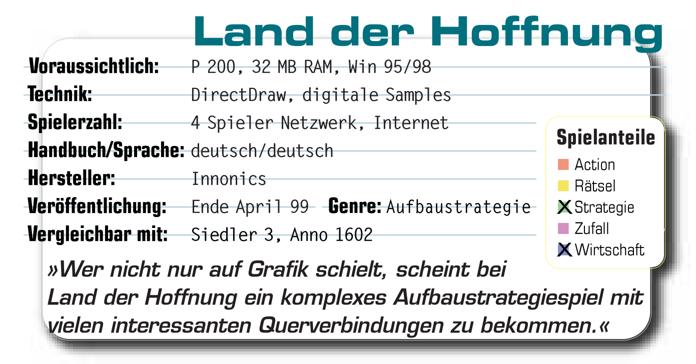
Über das Menüfenster werden Waren ge- und verkauft. In der Endversion sollen wichtige Ereignisse im Übersichtsfenster grafisch und akustisch angezeigt werden.



Im unteren Menüfenster sehen Sie die verschiedenen Berufe, in denen Sie die Bevölkerung im Ausbildungslager schulen können.



Das Gelände ist in Sektoren unterteilt. Mit Hilfe der beiden Karten kommen Sie direkt zu jedem gewünschten Ort des Landes.



Land der Hoffnung

Voraussichtlich: P 200, 32 MB RAM, Win 95/98
Technik: DirectDraw, digitale Samples
Spielerzahl: 4 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: Innonics
Veröffentlichung: Ende April 99 **Genre:** Aufbaustrategie
Vergleichbar mit: Siedler 3, Anno 1602

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

»Wer nicht nur auf Grafik schielt, scheint bei Land der Hoffnung ein komplexes Aufbaustrategiespiel mit vielen interessanten Querverbindungen zu bekommen.«

Magische Momente

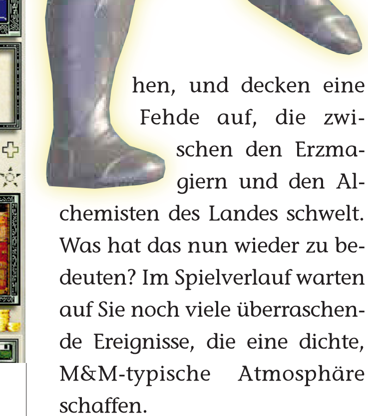
Seit 1984 hat New World Computing, mittlerweile unter dem Dach von 3DO, rund 3,5 Millionen Exemplare von Might & Magic verkauft. Die Rollenspielserie gehört damit zu den erfolgreichsten Titeln in der Branche. Grund genug für uns, einmal in San Francisco nach dem Rechten zu sehen und einen Blick auf den brandheißen siebten Teil zu werfen.

Die Hintergrundgeschichte des sechsten Teils der Serie wird durch den in Kürze erscheinenden Strategieableger Heroes of Might & Magic 3 (PC Action berichtete) aufgenommen. Direkt daran knüpft dann die Storyline von M&M VII an: Streiterin Kathryn befindet sich noch immer in Erathia, König Roland ist noch immer verschollen. Sie starten Ihre Karriere auf einer kleinen Druideninsel, die für Ihre nach wie vor vierköpfige Party als leichter Einstieg in das komplexe Rollenspiel ersonnen wurde. Haben Sie ein paar Quests hinter sich gebracht, dankt man Ihnen das, indem man Ihnen einen ganzen Landstrich des Kontinents Erathia vermacht – samt Schloß und regelmäßig eintrudelnden Steuern, versteht sich. Sie könnten nun in Frieden bis ans Ende Ihrer Tage leben, würde da nicht ein Krieg zwischen Menschen und Elfen direkt vor Ihrer neuen Haustür toben. Sie müssen eingreifen, um nicht gleich wieder ohne Heim und Habe dazustehen, und decken eine Fehde auf, die zwischen den Erzmagiern und den Alchemisten des Landes schwelt. Was hat das nun wieder zu bedeuten? Im Spielverlauf warten auf Sie noch viele überraschende Ereignisse, die eine dichte, M&M-typische Atmosphäre schaffen.

Fakten

- Neue 3D-Engine
- Über 100 Aufträge
- 99 Zaubersprüche, viele davon neu
- Drei neue Charakterklassen: Dieb, Ranger und Mönch
- Stark verbesserte Automap und Steuerung
- Verbesserte Spiellogik und Computer-KI





Besonders bei den Zaubersprüchen greift die neue 3D-Engine: Die Effekte sehen nun wesentlich spektakulärer aus.

Verbesserungen mit System

Auf den ersten Blick hat sich auch optisch nur wenig im Vergleich zum Vorgänger getan. Die neue 3D-Engine – unterstützt werden alle Direct 3D-Beschleuniger – zeigt ihre Stärke vor allem bei den Zaubersprucheffekten, außerdem wurden die Monster-Sprites (über 200 Gegnertypen!) detaillierter gezeichnet. Tatsächlich erschließen sich die meisten Fortschritte erst während des Spiels. So finden sich mit Mönch, Dieb und Ranger gleich drei neue Charakterklassen im Spiel, die zahlreiche neue Skills ermöglichen. Die insgesamt 99 Zaubersprüche wurden komplett überarbeitet, mit der Alchemie kam eine weitere Magieschule hinzu. Ihre Charaktere werden nie alle Sprüche gleichzeitig beherrschen, irgendwann im Handlungsverlauf müssen sich Zauberer z.B. entscheiden, ob sie den Weg derweißen (Licht) oder

Interview

Zu Might & Magic VII führten wir ein Interview mit dem verantwortlichen Designer Keith Francart.

PC Action *Bekommen wir es gegen Ende des Spiels auch wieder mit Science-Fiction-Elementen zu tun?*

Keith: Klar, das war ja bisher immer so. Sobald Du den Punkt im Spiel erreichst, wo die Story sich in Richtung Science-Fiction dreht, weißt Du, daß Du des Rätsels Lösung sehr nahe bist. Ich glaube, wir könnten uns inzwischen gar nicht mehr erlauben, auf den Weltraum-Stoff zu verzichten, unsere Spieler erwarten das einfach, denn das war ja bereits 1984 im ersten Teil der Serie ein Bestandteil der Story. Hey, wir sind hier in der Welt von Might & Magic, nicht in der Welt von Tolkien oder Dungeons & Dragons.

PC Action *Was ist für Dich das Besondere an dieser Fantasy-Welt?*

Keith: Als ich mein erstes Might & Magic spielte, es war Teil 2, arbeitete ich noch bei Electronic Arts und produzierte die Umsetzung für das Sega Mega Drive. Ich verliebte mich sofort in das Spielsystem. Es ist so einfach und Du hast kaum Einschränkungen, auf die Du achten mußt. Auf einem normalen Erfahrungslevel kann z. B. jeder das Bogenschießen erlernen,

„Es ist Deine Welt, nutze ihre Möglichkeiten!“



einfach jeder. Das ist richtig, das ist realistisch. Klar können es nicht alle Charaktere mit dieser Eigenschaft zur Meisterschaft bringen, aber das ist nur logisch. Ich mag auch die vielfältigen Charakterklassen. Du hast anfangs alle Möglichkeiten und mußt Dich später spezialisieren. Genauso funktioniert es doch auch in der realen Welt!

PC Action *Gilt das auch für Eure Quests? Was macht den Unterschied?*

Keith: Auch die Quests – und wir haben über hundert davon in M&M VII – orientieren sich an realen Situationen, die in die komplette Story eingebettet sind. Es ist nicht so wie in Baldur's Gate, wo Du Gegenstände besorgen mußt, die NPCs irgendwo vergessen haben. Wer vergißt schon sein Schwert in irgendeiner Höhle? In M&M mußt Du auch nicht gegen Drachen antreten, nackt und lediglich mit einem Stab in der Hand, nur weil Du einen bestimmten Gegenstand vorher nicht bekommen hast. Du entscheidest hier selbst, wie Du vorgehst und gegen wen Du antrittst. Natürlich gibt es eine sinnvolle Reihenfolge für alle Quests, aber einhalten mußt Du sie nicht. Hey, es ist Deine Welt, nutze ihre Möglichkeiten! Hier wird Dir keiner sagen: Geh' und töte diesen Drachen, dann geht es weiter!

PC Action *Was ist an M&M VII im Vergleich zum Vorgänger spielerisch besser?*

Keith: Wir haben die guten Elemente aus VI konserviert und die schlechten, unlogischen konsequent ausgemerzt. Es wird z. B. nicht mehr möglich sein, seinen Charakter allein mit Hilfe von Zaubertränken bis ans Limit zu pushen. Oder betrachte mal das Zaubersystem. Wir haben untaugliche Sprüche einfach herausgeworfen! Niemand benutzte den „Flammenpfeil“. Er war einfach zu schwach und Du konntest Deine Gegner damit sogar verfehlen. Was für ein Quatsch! Wir warfen den Spruch heraus und die niedrigste magische Attacke ist nun der „Flammenball“. Die Stärke der Heilungszauber richtet sich jetzt nach Deiner Stufe, diese Art von Magie ist nun viel wirkungsvoller. Was ich sagen will, ist, daß M&M VII nun viel besser getunt ist, alles ist logischer geworden. Da haben wir wirklich viel Arbeit hereingesteckt.

PC Action *Welche Charakterklassen würdest Du für M&M VII empfehlen?*

Keith: Oh Mann! Da wird Dir jeder etwas anderes raten. Ich denke, die klassische Startgruppe besteht aus einem Ritter, einem Dieb, einem Kleriker und einem Zauberer. Gut, aber ich finde das etwas langweilig, obwohl ich den Dieb wirklich mag. Er ist nicht wirklich schlecht, aber sehr vielseitig einsetzbar. Es ist natürlich risikolos, sich immer nur menschliche Charakter herauszusuchen, aber damit gehen einige der wirklich guten Boni für andere Klassen verloren. Mein persönlicher Favorit ist daher der Goblin-Mönch – nicht wirklich böse, mächtig und auch im Zweikampf nicht wehrlos.

PC Action *Was dürfen wir in Zukunft von Euch erwarten?*

Keith: Oh, natürlich wird es Might & Magic VIII geben und auch Heroes 4. Ich hoffe, daß bis dahin die Technik soweit fortgeschritten ist, daß wir davon DVD-Versionen produzieren können. Augenblicklich basteln wir bereits an einem Expansion-Pack für Heroes 3. Mal sehen, vielleicht gibt es irgendwann auch eine Online-Version von M&M. Interessant wird sicher auch Crusaders of Might & Magic, ein actionlastigeres Rollenspiel im M&M-Universum, das wir mit Hilfe der Requiem-Engine umsetzen wollen.

PC Action *Vielen Dank für das Interview!*



Die Monster wurden feiner animiert und verpixeln auch bei Nahaufnahmen weniger.

schwarzen (Schatten) Magie beschreiten wollen. Ein neuer schwarzmagischer Spruch ist etwa der Souldrinker, der Lebensenergie von Monstern aussaugt und den eigenen Charakteren zuführt – nett! Alle Fähigkeiten können grundsätzlich von allen Helden erlernt werden – und zwar diesmal direkt in den zahlreichen, mit Animationen versehenen Läden. Nur wenigen Mitgliedern Ihrer Party wird es aber vergönnt sein, in einigen Disziplinen zu Meisterehren zu gelangen, was die Charakterzusammenstellung vor Spielbeginn enorm wichtig macht.

100 Stunden Spielspaß

Die Kämpfe laufen nach wie vor wahlweise in Echtzeit oder rundenbasiert ab. Diesmal können Sie sich jedoch auch zwischen den Kampfphasen bewegen, was z. B. Fluchten ermöglicht. Bei der kombinierten Maus- und Tastatursteuerung lassen sich nun Hotkeys frei be-

Im Visier: Army Men 2

Im Frühjahr läßt es 3DO so richtig krachen. Das ist durchaus wörtlich zu nehmen, denn nach Requiem steht mit Army Men 2 schon der zweite „Knaller“ ins Haus. Das actionlastige Echtzeitstrategiespiel um die kleinen Plastiksoldaten wird Sie in etwa 25 Missionen durch ein heimisches Ambiente führen. Die Blauen, Grünen, Grauen und Braunen bringen sich diesmal auf Kochplatten, Fliesen und Wohnzimmerschränken gegenseitig zum Schmelzen. Als Anführer der grünen Brigade müssen Sie in jeder Mission bis zu 15 Kameraden zu einem Dimensionstor führen und treten gegen bis zu vier wahlweise auch menschliche Gegner an. 3DO sparte dabei nicht an schwarzhumorigen Gimmicks und nimmt seine



So! Über das Lineal gerannt und dann das Auto gesichert, unser Mann an der Bazooka hat schon den Weg freigeräumt. Wer fährt, kommt schneller ans Ziel...

Plastikkameraden selbst mächtig auf die Schippe, ein bierernstes Spiel dürfen Sie also nicht erwarten. Erfreulich: Ab April dürfen auch Besitzer kleinerer PC-Systeme den Geruch verbrannter Plaste erahnen, denn trotz einer sehr detallierten und hochauflösenden Optik soll Army Men 2 bereits auf P 100-Rechnern ruckelfrei laufen.



Die zahlreichen Geschäfte wurden durch Animationen attraktiver gestaltet. Alle Grundskills können Sie nun direkt hier erlernen.

legen, auch eine automatische Rennen-Funktion wurde endlich eingebaut, was schnellere Reisen über Land ermöglicht. Eine stark verbesserte automatische Landkarte zeigt Ihnen nun alle wichtigen Orte und dient der problemlosen Orientierung. Die Intelligenz der Monsterscharen und Bewohner von Erathia wurde deutlich aufgefrischt. So lassen sich nun Bösewichte beobachten, die sich gegenseitig die Köpfe einschlagen; Wachen in Städten verteidigen Ihre Schutzbefohlenen



Das eigene Schloß dient zugleich als Safe. Haben Sie erst einmal so viele Reichtümer angehäuft, winkt das Ende des Spiels. Aber Vorsicht: Überfälle drohen!



Das überarbeitete Zauberbuch beinhaltet auch eine eigene Sprache, die sich alle Magiekundigen zuvor aneignen müssen, bevor losgehext werden kann.

automatisch gegen alle Arten von Feinden. Als Gimmick integrierte New World mit Archomage eine Art magisches Kartenspiel im Stile von Magic: The Gathering, welches Sie in jeder Taverne von Erathia spielen können. Bringen Sie es hier zur Meisterschaft, wartet ein besonderer Zauberspruch auf Sie. Die Welt von Might & Magic VII wirkt insgesamt wesentlich lebendiger als bei allen Vorgängern. Rollenspieler sollten sich schon einmal für April Urlaub einplanen, dann soll die englische Version bereits erhältlich sein. Wenig später folgt dann eine komplett deutsche Version.

Christian Bigge

Might & Magic VII

Voraussichtlich: P 166, 32 MB, Win95/98/NT 4.0
Technik: DirectDraw, Direct3D, DirectSound, Dolby Surround, EAX
Spielerzahl: Keine Mehrspieler-option
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: New World Computing/3DO
Veröffentlichung: April '99 **Genre:** Rollenspiel
Vergleichbar mit: Might & Magic VI, Baldur's Gate

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» 3DO verbesserte für M&M 7 Spiellogik und Steuerung, behielt aber die Spieltiefe bei. Ein Sahneschnittchen für Rollenspieler kündigt sich an. «

Schweres Kaliber

DMA Design veröffentlichte innovative Spiele wie Lemmings oder Grand Theft Auto. Bei solchen Referenzen waren wir auf die neuen Projekte sehr gespannt. Soviel vorweg: Wild Metal Country und TancTics haben trotz Schwächen in der Grafik das gewisse Etwas...



Panzer und Trümmerteile halten sich streng an die Gesetze der Physik. Explosionen sind besonders hübsch animiert.



Jeder Treffer wie dieser zieht dem eigenen Panzer Energie ab. Zwei solche Gegner sind schon sehr gefährlich.



Durch die Explosion wird die Lichtberechnung in Echtzeit deutlich. Der Abhang ist in rotes Licht getaucht.

Auf den drei Planeten des Tehric-Systems befinden sich mehrere Kraftwerke, die seit Jahrhunderten ohne Unterbrechung Energie liefern. Doch die Planeten sind seit dem Bürgerkrieg unbewohnt. Jeder Versuch, die Technologie der ausgelöschten Bevölkerung zu stehlen, scheiterte an gefährlichen Kampfmaschinen, die immer noch die Kraftwerke bewachen. Orbitale Verteidigungsanlagen verhindern Großangriffe auf die Roboter. Nur einem kleinen Landungstrupp könnte es gelingen, sämtliche Maschinen zu vernichten und anschließend die Kraftwerke zu bergen. Diese abgedrehte Vorgeschichte erfüllt ihren Zweck. Mit nur einem Fahrzeug muß der Spieler gegen Hunderte vergleichbarer Gegner bestehen.

TankTics

TankTics ist ein Echtzeitstrategiespiel mit deutlichem Rätselcharakter. Allerdings dürfte die bonbonfarbene Grafik nicht jedermanns Geschmack treffen, während Kinder mit den in der Betaversion teilweise sehr schwierigen Levels vermutlich überfordert sind.



Mit dem Ufo bewegt man Gegenstände über die Karte.

Wie im echten Panzer

In Wild Metal Country lenken Sie einen Panzer. Dabei hat sich DMA Design an der echten Steuerung eines Panzers orientiert. Vier Tasten bewegen die zwei Ketten. Was sich zunächst simpel und logisch anhört, hat einige Tücken. Will man den Panzer nach rechts lenken, muß man dafür nicht etwa den rechten Knopf für „vorwärts" drücken, sondern den linken. Etwas komplizierter wird das Ganze noch durch die separate Steuerung des Turms und der Kanone. Hier reichen zum Glück drei Tasten aus, um die Ausrichtung einzustellen und einen Schuß abzugeben. Je länger man auf dem Feuerknopf bleibt, desto steiler wird der Abschußwinkel. Fehlt „nur" noch ein Knopf, um Minen zu legen, und noch einige mehr für Spezialkommandos. Puh, sehr gewöhnungsbedürftig! Hersteller von Eingabehilfen wie PC Dash werden an Wild Metal Country ihre Freude haben. Ausgezeichnet ist die KI der Roboter. Die zahlreichen Gegner bleiben durch ihre individuelle Vorgehensweise unberechenbar. 3D-Terrain, Extrawaffen und Gegnerverhalten sorgen in den Missionen für Abwechslung und ein kurzweiliges Spielvergnügen. Richtig Spaß kommt im Deathmatch gegen oder im Teamplay mit einem halben Dutzend Freunde auf. Mal sehen, ob DMAs Panzer den Würmern von Team 17 einheizen können.

Alexander Geltenpoth



Von diesem Berg aus genießt man eine schöne Aussicht und kann außerdem sämtliche Gegner im Tal viel besser aufs Korn nehmen.

Wild Metal Country

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB, Win95
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound, EAX, Aureal 3D
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	DMA Design/Acclaim
Veröffentlichung:	April 1999 **Genre:** Action
Vergleichbar mit:	Swiv 3D, Thunder Brigade

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Ist die ungewöhnliche Steuerung erst in Fleisch und Blut übergegangen, verspricht Wild Metal Country abwechslungsreichen Actionspaß für Wochen.«

Bei Anruf Mord

Während die Fangemeinde immer noch auf Jagged Alliance 2 wartet, werkeln Sinister Games an einem ähnlich konzipierten Spiel. Shadow Company verwandelt Echtzeitstrategen in kaltblütige Söldner, denen bei guter Bezahlung kein Job zu dreckig ist.

Sie arbeiten für die Shadow Company, eine unabhängige Privatfirma, die für Geld militärische Probleme jeder Art löst. Ein neuer Auftrag verschlägt Sie nach Afrika, doch dieses Mal läuft etwas schief. Ihr Team erleidet schwere Verluste, die Munition wird knapp und zu allem Überfluß lassen Ihre Auftraggeber Sie auch noch im Stich. Wenn das nicht nach Verschwörung riecht! Zunächst informieren Sie sich über die Missionsziele. Im Verlauf des Spiels verschlägt es Ihre Einheit in Wüsten, Sümpfe, Schneegebiete und vieles mehr. In Angola etwa müssen Sie eine Basis sichern, Patrouillen aufspüren, feindliche Außenposten vernichten, danach noch schnell eine Flugabwehrstellung zerstören und sich schließlich an einem vereinbarten Treffpunkt mittels Leuchtrakete bemerkbar machen. Bis zu sechs Mitglieder dürfen Sie aus insgesamt 16 Söldnern zusammenstellen. Jeder Söldner hat seine eigene Stimme, Persönlichkeit, Stärken und Schwächen. So kann der jamaikanische Rastakopf Cypress Wilson perfekt mit Handfeuerwaffen umgehen und John Emerson ist ein routinierter Helikopterpilot aus Amerika. Bevor Sie loslegen, müssen Sie ihre Söldner ausrüsten. Angefangen bei Rambos Kampfmesser über eine Browning-9mm-Pistole bis hin zur fetten Bazooka wird fast alles für den Hobbykrieger geboten. Doch vergessen Sie nicht Ferngläser, Rauchgranaten, Kameras oder Arznei. Alle Objekte belegen Platz im Inventar. Eine Handgranate kann in einem einzelnen Menüfeld untergebracht werden, ein ziviles Outfit hingegen benötigt vier.

Was ist neu?

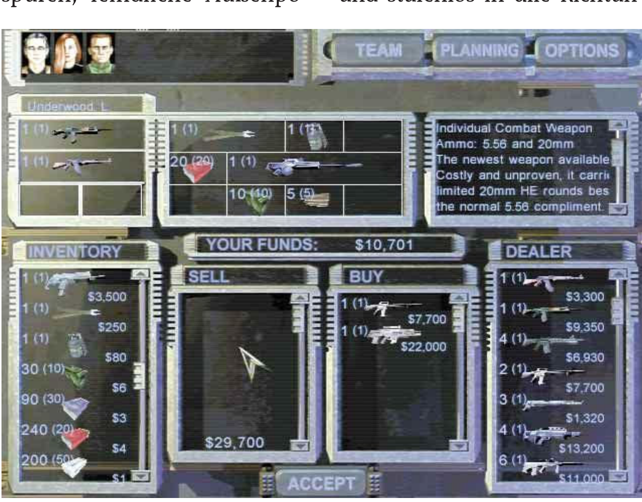
Im Vergleich mit Jagged Alliance oder Commandos fällt besonders die 3D-beschleunigte Grafik auf. Das Kampfgebiet zoomt und dreht sich schnell und stufenlos in alle Richtungen. Die Söldner selbst gehen, laufen, kriechen, klettern und können in Formationen bewegt werden. Ob Sie jetzt wie Charles Manson im Blutrausch durch das Terrain wüten oder sich lieber unbemerkt an den Gegner heranschleichen, bleibt Ihnen völlig freigestellt. Was nicht niet- und nagelfest ist, können Sie mitnehmen. So erbeuten Sie Waffen getöteter Widersacher und auch schon mal einen Panzer oder gar ein Flugzeug. Insgesamt werden in der Verkaufsversion neun Kampagnen mit bis zu zehn Untermissionen integriert sein, das sollte für einige durchwachte Nächte reichen. Momentan läuft Shadow Company noch ziemlich instabil und neigt zu Abstürzen. Diese Handikaps will Sinister allerdings bis Mai behoben haben und dann dürfte uns ein interessantes Echtzeitspektakel ins Haus stehen, das sich vor Genrekollegen nicht verstecken braucht. Infos unter: **http://www.imagicgames.de.**

Joachim Hesse


Während der Rest des Teams im Pick-Up wartet, nimmt die Scharfschützin Chloe Marco mit ihrem PSG1-Gewehr eine kleine Gruppe ahnungsloser Rebellen ins Visier.


Versteckspiel: Tote Feinde können ein zweites Mal „um die Ecke gebracht werden".


Noch mit alter Benutzeroberfläche: Der Schlagbaum leistet dem Panzer keinen Widerstand.



Der Traum jeder Wehrsportgruppe: M79-Granatwerfer, Minen, Heckler&Koch-Scharfschützengewehre, C4-Sprengstoff, Uzis...

Shadow Company

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win 95/98
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	16 Spieler LAN, TCP/IP
Handbuch/Sprache:	Englisch/Englisch
Hersteller:	Sinister Games/Interactive Magic
Veröffentlichung:	Mai 1999 **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit:	Jagged Alliance, Commandos

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Das Echtzeitstrategiegenre wird technisch konsequent weiterentwickelt, spielerische Innovationen dürften Sie aber vermutlich nicht erwarten.«

Testphilosophien

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen z. B. ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spiel-ideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Prozentsystem

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und selbst feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen? Die untenstehende Tabelle hilft Ihnen bei der Einschätzung.

Wertung	Beschreibung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.
41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
31-40%	**Schwach:** Ab dieser Prozentspanne wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich ausbremst.
21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und/oder haben große Mängel.
11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das spätestens nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, daß es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Bewertungskriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft, die Einzel- und Mehrspieler-Wertungen? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Die Bezeichnung „Spielspaß" sollte fast schon alles sagen. Wir fragen uns u. a.: Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht ein Spiel Spaß? Wie gut sind Hintergrundgeschichte und Atmosphäre? Welche Innovationen bietet der Titel?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir vorwiegend, wie realistisch die allgemeinen Effekte und die Qualität der Sprachausgabe sind und wie die Musik das Geschehen unterstützt.

Grafikdarstellung

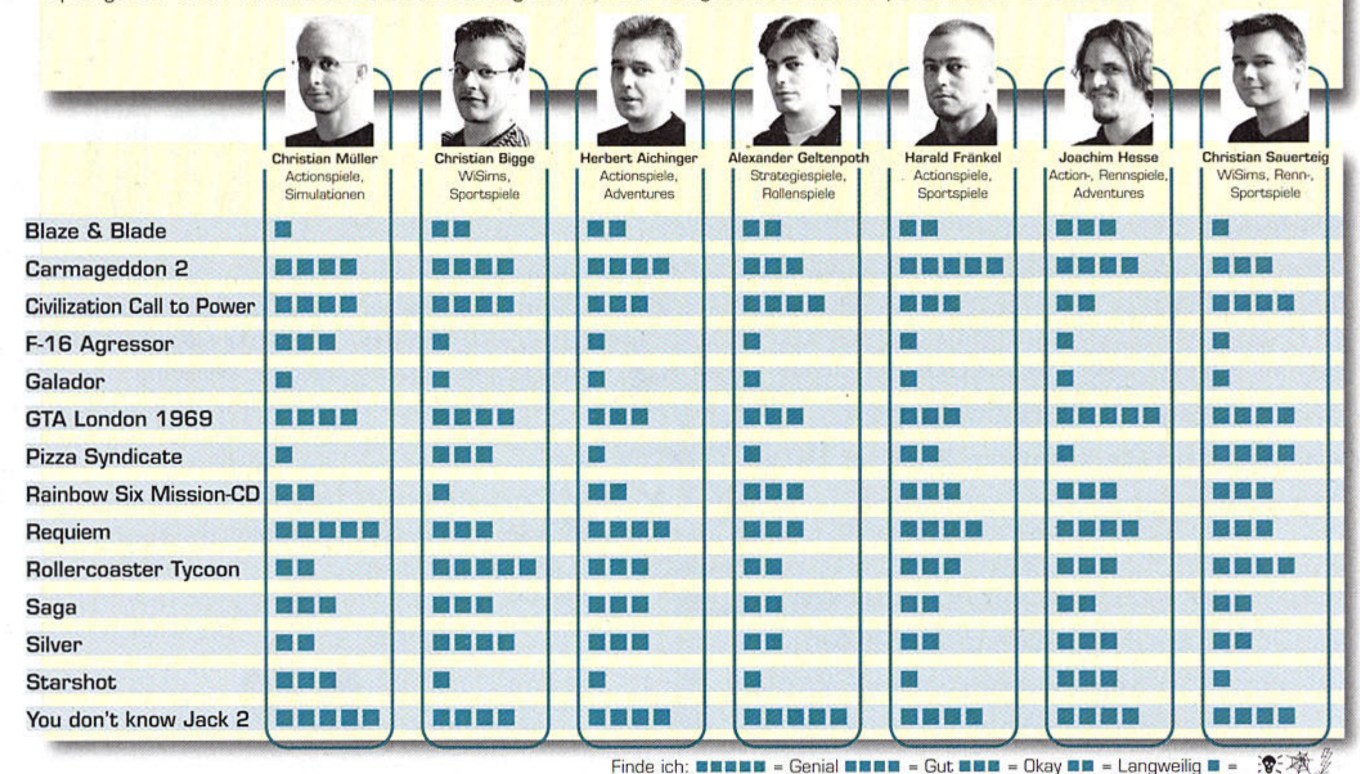
Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezial-Effekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt. Einsteigerfreundlichkeit kann ebenfalls ein Kriterium sein.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur wertet die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Blaze & Blade	■	■■	■■	■■	■■	■■■	■
Carmageddon 2	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■
Civilization Call to Power	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■	■■■■
F-16 Agressor	■■■	■	■	■	■	■	■
Galador	■	■	■	■	■	■	■
GTA London 1969	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■■
Pizza Syndicate	■	■■■	■	■	■■	■	■■■■
Rainbow Six Mission-CD	■■	■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Requiem	■■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■
Rollercoaster Tycoon	■■	■■■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■■
Saga	■■■	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■
Silver	■■	■■■■	■■■	■■	■■	■■■	■■
Starshot	■■■	■	■	■	■	■■■	■
You don't know Jack 2	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3Dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muß keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Pac Man 3D

Mindestens: P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll: PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Maus, FFeedback, PC Dash
Spielerzahl: 16 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem
CD/HD: 1.8 GB/450-680 MB
Handbuch/Sprache: deutsch/engl.
Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK Altersfreigabe: Ab 16

Spielanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele «

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler: 93 %

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.), ob er Force Feedback unterstützt und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans: Modem und serielle Verbindungen (Nullmodemkabel) gibt es nur zwischen zwei Computern, LAN bedeutet Local Area Network, also Netzwerk-Option. Das Kürzel TCP/IP informiert darüber, ob eine Mehrspielerfunktion für das Internet eingebunden ist.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Das nächste Jahrtausend

Immerhin sieben Jahre ist es her, daß Sid Meier mit Civilization einen Genrestandard definierte. Seit 1996 stellt der Nachfolger Civilization 2 eine wichtige Referenz dar. Obwohl einige Hersteller das geniale Spielsystem mehrfach kopierten, blieb das Original unerreicht. Erst Altmeister Sid Meier konnte mit Alpha Centauri seine drei Jahre alte Kreation selbst übertreffen. Fast zeitgleich dazu veröffentlicht Activision nun die neueste und bisher beste Version von Civilization: Call to Power.

Am Grundprinzip hat sich seit Civilization wenig geändert. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines unsterblichen Staatsoberhauptes und führt sein Volk von 4000 v. Chr. bis in die Zukunft. Unter seiner Führung wandelt sich das barbarische Nomadenvolk im Lauf der Jahrhunderte zu einem futuristischen Hightech-Staat. Dabei entscheiden Sie bis ins kleinste Detail über die Aktionen Ihres Volkes. Die Möglichkeiten sind hier so vielfältig wie die tatsächliche Geschichte der einzelnen Kulturen. Egal ob Sie sich entschließen, möglichst viel Land zu erobern, oder lieber in friedlicher Koexistenz mit Ihren Nachbarn leben – am Ende zählt nur der langfristige Erfolg. Genau hierin liegt die Faszination von Civilization: Das Spiel





Das fruchtbare Land des Computergegners ist schon eine Invasion wert! Die ersten Städte sind erobert. Sobald die Küsten gesichert sind, kommt der Vorstoß ins Landesinnere.

Kommt es zwischen Truppenverbänden zur Schlacht, zeigt ein Fenster den Kampfverlauf. Der Spieler ist nur Zuschauer und kann nicht eingreifen, aber so kann er das Kampfsystem kennenlernen.

schafft es, die Entwicklungen auf der Erde über einen Zeitraum von 7.000 Jahren zu simulieren. Wie schon in Civilization gibt es zum Spielziel Weltherrschaft eine Alternative. Mußten Sie in den beiden Vorgängern noch ein Raumschiff bauen und damit Alpha Centauri kolonisieren, gilt es in Call to Power, Kontakt mit außerirdischen Lebensformen in fremden Galaxien aufzunehmen.

Jäger und Sammler

Call to Power bietet neben den gängigen Hochkulturen auch moderne Völker an. Neben Ägyptern, Römern und Wikingern berücksichtigt das Spiel demnach auch Deutsche, Amerikaner, Franzosen, Kanadier usw. Insgesamt stehen sage und schreibe über 40 Völker zur Auswahl. Allerdings unterscheiden sich die Rassen leider spielerisch überhaupt nicht voneinander. Es ist also anders als etwa bei Colonization oder auch Alpha Centauri völlig egal, für welche Landsmänner Sie sich entscheiden. Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Gegner, Gestaltung der Welt, optionale Regeln und vieles mehr lassen sich dagegen nach Lust und Laune einstellen. Der Computer generiert danach selbständig die Spielwelt. Umgeben von unerforschtem Gebiet, finden Sie sich mit einem einsamen Siedler in der Wildnis wieder. Mit etwas Glück entdecken Sie schnell einen geeigneten Bauplatz für das erste Dorf. Städte sind wie gehabt der Grundstein jeder Zivilisation. Ohne sie gibt es keine Produktion, keine Forschung, kein Bevölkerungswachstum und schon gar keinen Handel. Will man seine Chancen wahren, steht in den ersten Zügen zwangsläufig die



Fakten

- Simulation der Menschheit durch fünf Zeitalter
- Rundenbasiertes Strategiespiel
- Aufgabengebiete: Erkundung, Produktion, Forschung, Militär, Diplomatie
- Zwölf Regierungsformen
- Zwei alternative Spielziele
- Siedlungen auch auf dem Meeresboden und im All
- Durchdachte Steuerung und Automatisierung
- Mehrspielermodus



Die Produktionskosten und Vorteile durch neue Infrastruktur werden sofort angezeigt.



Der Computergegner belagert diese Stadt. Die zwei Schiffe können ihn bombardieren.

Expansion im Vordergrund, während frühe militärische Einheiten die Siedlungen vor vagabundierenden Räubern schützen. Optimale Siedlungen liegen an Gewässern und in der Nähe von Wäldern. Zudem sind auf der Karte weitere Spezialressourcen wie Perlen, Edelsteine, Jade, Tabak usw. verteilt, die einen kleinen Bonus einbringen und in ein paar hundert Jahren zu wichtigen Handelsgütern werden.

Innen- und Außenpolitik

Der Spieler kümmert sich bis ins Detail um die Produktion seiner Städte. Er teilt die Bevölkerung zur Arbeit ein, legt Tageslöhne und Essensrationen fest und gibt neue Bauwerke oder Einheiten in Auftrag. Jede Stadt wirft dabei eine bestimmte Menge Nahrungs-, Produktions-, Forschungs- und Goldeinheiten ab. Die Kombination und Masse der erzeugten Güter ergibt sich aus den Einstellungen des Spielers, der Einwohnerzahl, vorhandenen Gebäuden wie Universitäten, Minen, Farmen oder Fabriken sowie den Ressourcen in Reichweite der Stadt. Mehr Nahrung bedeutet schnelleres Bevölkerungswachstum und langfristig mehr Arbeitskräfte. Eine höhere Produktion ermöglicht hingegen zusätzliche Einheiten, die neuen Lebensraum erschließen können. Investieren Sie bevorzugt in Forschung, entwickelt sich Ihr Volk technologisch schneller weiter, was langfristig zu enormen Vorteilen führt. Alternativ zur Forschung dürfen Sie auch Steuern eintreiben, um das Staatssäckel zu füllen. Goldreserven stellen den Unterhalt von Einrichtungen sicher und können in Notfällen eine Produktion im Eilverfahren abschließen. Wenn plötzlich neben einer abgelegenen Stadt ein Feind auftaucht, sind Sie froh, wenn Sie in einer Runde das nötige Militär zur Verteidigung bauen können. Je nach gewählter Regierungsform erhalten Sie einen Bonus oder Malus auf Produktion, Steuern, Wissenschaft und Nahrung. Einige Spezialeinheiten können zudem nur unter einer bestimmten Regierung produziert werden (siehe auch „Aus dem Hinterhalt"). Wie schon im Vorgänger diktiert die Art der Regierung in groben Zügen die Strategie des Spielers. Wechselt man langfristig die Vorgehensweise, sollte man gleich auch die dazu passende Regierung einsetzen.



Die Infrastruktur der Zukunft: Glaskuppeln verwandeln die Farmen in riesige Treibhäuser. Magnetschwebebahnen verbinden die einzelnen Städte und erlauben die schnellsten Truppenverlegungen.

Im Lauf der Jahre

Call to Power unterteilt sich grob in fünf Zeitalter, die jeweils ca. 100 Züge umfassen. Die ersten drei, Altertum, Renaissance und Moderne, orientieren sich streng an der Geschichte. In den beiden futuristischen Epochen hat der Spieler die Chance, den Meeresboden zu besiedeln, den genetischen Code des Menschen zu entschlüsseln und erste Städte im Weltraum zu errichten. Jede Epoche besitzt ihre eigenen Regierungsformen. Von der Anarchie über Theokratie, Republik, Technokratie, Ökotopie bis hin zur „virtuellen" Demokratie finden sich die abstrusesten

Vergleich

Alpha Centauri und Call to Power müssen sich die Spitzenposition der rundenbasierten Aufbaustrategiespiele brüderlich teilen. Beide Spiele ähneln sich in Spielablauf und Qualität und unterscheiden sich im Wesentlichen durch die gewählte Thematik. Im Vergleich zu Civilization 2 und Master of Orion 2 werden die Stärken von Call to Power besonders deutlich: einfachere Menüführung, höhere Spieltiefe, dauerhaft spannendes Spiel.

Call to Power	89%
Alpha Centauri	89%
Civilization 2	84%
Master of Orion 2	83%


Die Lexikothek enthält alle wichtigen Informationen über Call to Power. Hier sind die alle Technologien, Einheiten, Gebäude usw. beschrieben.


Das grüne Gitter um den Siedler zeigt schon vor der Gründung der Stadt an, welche Felder später im Einzugsbereich liegen.

Machtmodelle. Neuere Staatsformen bringen meist Vorteile mit sich, aber eben auch Einschränkungen. Im Gegensatz zu Civilization 2 bleibt das Spiel aber bis zum Ende immer in Bewegung und wird nicht statisch, eben weil es auch im späteren Spiel mehr sinnvolle Entwicklungen gibt und nicht nur stärkere Einheiten, bessere Gebäude und Weltwunder (siehe auch „Altertum mit Zukunftsvisionen). Activision ist es zudem gelungen, Schlüsseltechnologien – gemeint ist zum Beispiel die Erfindung des Schießpulvers – so in den Technologiebaum einzubinden und im Spiel zu bewerten, daß der nötige Einsatz, um diesen Fortschritt zu erreichen, in einer fairen Relation zum daraus errungenen Nutzen steht. Call to Power ist gerade in der Startphase bis zur Moderne eine Spur besser ausbalanciert als alle bisherigen Vorgänger. Hier hat Activision geschickt die enormen Erfahrungen von Civilization 2 und der riesigen Fangemeinde genutzt. In den zwei verbleibenden Epochen kommt das Spiel grundsätzlich schnell zu seinem Höhepunkt und anschließend zum Ende. Die erste Schlüsseltechnologie ist damit nicht mehr das Schießpulver oder der erste Panzer. Wer als erstes den Meeresboden und noch später den Weltraum kolonisiert, hat das Spiel so gut wie gewonnen.

Unbürokratische Verwaltung

Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie die Menüs der einzelnen Städte mühsam nacheinander öffnen und Ihren Wünschen anpassen mußten. Menüführung und Steuerung sind in einem komplexen Spiel wie Civilization das A und O. Nur ein übersichtliches und einfach zu bedienendes Menü verhindert, daß ein komplexes Spiel nicht gleichzeitig zu kompliziert ist. Hier hat Activision ganze Arbeit geleistet. Die Statusüber-

Gegenüberstellung:
Civilization: Call to Power und Alpha Centauri

Innerhalb von nur wenigen Wochen erschienen mit Civilization: Call to Power und Alpha Centauri zwei Programme recht ähnlicher Machart, die beide ihre Wurzeln im legendären Sid-Meier-Titel Civilization haben. Während Civ: Call to Power jedoch von den historischen Gegebenheiten der realen Welt ausgeht und diese in die Zukunft bis hin zur Besiedlung des Meeresraums und des Universums weiterführt, liegt Alpha Centauri ein rein fiktives Planetenerschließungsszenario zugrunde, das zwar zum großen Teil ebenfalls auf bereits existierenden Konzepten beruht, aber diese dennoch sehr frei in die Zukunft weiterspinnt. Spielerisch weisen Civ: Call to Power und Alpha Centauri deutliche Parallelen auf, wie aus der folgenden Gegenüberstellung deutlich wird.

	Civilization: Call to Power	Alpha Centauri
Grafik		
Auflösungen:	640x480 – 1.600x1.200	640x480 – 1.024x768
Zoomstufen:	5	16
Einstieg		
Schwierigkeitsgrade:	6	6
Tutorial:	Einführungslevel	3 Tutorial-Szenarien
Beschleunigte Startphase:	Cheat-Funktion	Schnellstart-Option
Anpassungsmöglichkeiten der Spielregeln:	flexibel	sehr flexibel
Autosave-Funktion:	nein	ja
Terrain		
Weltformen:	Erde, Donut	Planet
Kartengrößen	4	5
Zufallskarten/benutzerdef. Karten	ja/ja	ja/ja
Terraindarstellung:	isometrisch	isometrisch
3D-Terrain	ja	ja
Terraforming	ja	ja
Besiedlung Meer/Weltraum:	ja/ja	ja/nein
Zivilisationen		
Zivilisationen:	1	7
Regierungsformen:	12	7
Aufbau		
Produktionsketten:	ja	ja
Automatisierte Abläufe:	umfangreich	sehr umfangreich
Mehrspieler-Modus		
TCP/IP:	ja	ja
IPX:	ja	ja
Spielerzahl:	8	7
Einstellbare Runden-Zeitlimits:	ja	ja

Entwicklungsbaum

Beiden Programmen liegt ein sich immer weiter verzweigender Entwicklungsbaum mit aufeinander aufbauenden Elementen zugrunde. Sowohl in Civ: CTP als auch in Alpha Centauri werden Technologien und geistige Konzepte jeweils in umfassenden Enzyklopädien erklärt. Technologischer und wissenschaftlicher Fortschritt ermöglicht die Entwicklung neuer Einheiten – Alpha Centauri erlaubt sogar das Designen eigener Einheiten, was zwar reizvoll ist, den Spielverlauf aber nicht unbedingt maßgeblich beeinflußt.

Diplomatie

Die diplomatischen Möglichkeiten, die Ihnen im Umgang mit den konkurrierenden Zivilisationen zur Verfügung stehen, ähneln sich in Civ: Call to Power und Alpha Centauri, wenngleich letzteres durch den Planetaren Rat ein zusätzliches Element ins Spiel bringt: Sie können versuchen, die anderen Parteien auf Ihre Seite zu ziehen, damit sie Sie zum Vorsitzenden dieser Institution wählen.

Unkonventionelle Kriegsführung

Alpha Centauri stützt sich hier vor allem auf die PSI-Kampf-Einheiten, einheimische Lebensformen, die sich für die Kriegsführung einsetzen lassen (Psycho-Viren, Inseln der Tiefe, Heuschreckenplage) und diverse hochentwickelte technologische Einheiten wie spezielle Sabotage-Trupps. Gaias Stieftöchter können auch Mind-Worms für ihre Zwecke einsetzen. Civ: Call to Power bietet auf dem Gebiet der unkonventionellen Kriegführung noch etwas mehr: Subversive, wirtschaftliche und terroristische Einheiten ermöglichen eine breite Palette von heimtückischen Aktionen, sei es nun die Versklavung oder Konvertierung des Gegners oder den Einsatz von biologischen Waffen.


Atombomben zerstören in Call to Power Städte und die umliegenden Felder komplett. Zudem ist der Boden verseucht und eignet sich nicht als Bauplatz für eine neue Stadt.



Der Kamikazeangriff des Park Rangers hat die gleiche Wirkung wie eine Atombombe, allerdings verschmutzt er die Umwelt nicht. Zurück bleibt nur unberührte Natur.

Civilization: Call to Power

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Civilization: Call to Power stellt äußerst bescheidene Ansprüche an Prozessor und Grafikkarte. Offizielles Minimum ist ein P 133, aber es läuft auch auf einem P 90 mit jeder beliebigen SVGA-Grafikkarte. Deutlich bemerkbar macht sich nur die Größe des RAM-Speichers. Mit 32 MB ist es gut spielbar, ab 64 MB fallen die Wartezeiten beim Zugende selbst in riesigen Welten mit vielen Einheiten nicht mehr ins Gewicht.

Mehrspielermodus

Bis zu acht Spieler können über Netzwerk (IPX oder TCP/IP) oder Internet an einem Spiel teilnehmen. Für Modem, Direktverbindung und eMail sind wie gewöhnlich zwei Spieler das Maximum. Wahlweise sind auch Computergegner mit von der Partie. Zugzeit, Schwierigkeitsgrad, Weltkreation, Barbarenstämme, Zeitalter, Einheiten und Technologien lassen sich den eigenen Wünschen anpassen. Zur Veröffentlichung stellt Activision für Call to Power einen Server zur Verfügung, auf dem sich Spieler für ein Match treffen können.

Sound & Musik

Sämtliche Einheiten bestätigen in Call to Power mit Sprachausgabe die erteilten Befehle. Die Soundeffekte beschränken sich dafür auf die üblichen Klickgeräusche, Warntöne und Waffenlärm. Dem Spiel liegen zahlreiche Musikstücke bei, aber bei den äußerst langen Spielzeiten beginnt die Untermalung schnell zu nerven.

Installation

Call to Power bietet zwei Installationsgrößen an. Die Komplettinstallation benötigt 570 MB sowie einen virtuellen Speicher von mindestens 80 MB. Zum Spiel muß, mit Ausnahme von Netzwerkspielen, die CD trotzdem im Laufwerk sein. Bei der Minimalinstallation fehlen nur ca. 240 MB an Videos, die direkt von CD geladen werden. Der größte Teil der Videos erscheint nur, wenn man ein Weltwunder baut. Auswirkungen auf die Spielgeschwindigkeit existieren nicht. Die Ladezeiten sind in beiden Fällen kurz.

Pro & contra

- + Geniale Simulation der Entwicklung der Menschheit
- + Unzählige Spielweisen und Möglichkeiten in allen Bereichen
- + Leistungsstarke KI
- + Gutes Balancing
- + Spezialeinheiten als Kriegsalternative
- + Stark verbessertes Civilization 2
- − Statische Grafik
- − Teilweise nervende Musik
- − Wiederholung ähnlicher Spielabläufe

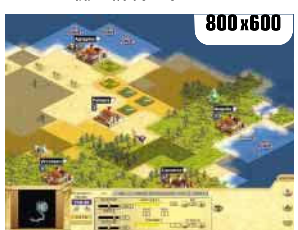
Steuerung

In der ausgeklügelten Steuerung von Call to Power finden Sie sich schnell zurecht und behalten immer die wichtigsten Elemente im Überblick. Die klar gegliederten Menüs erlauben einen direkten Zugriff auf alle Funktionen. Befehle für die Einheiten geschehen über Hotkeys oder Icons.

Grafik

Die Bildauflösung entspricht in Call to Power automatisch der Auflösung von Windows. Ein Maximum gibt höchstens der Monitor oder die Grafikkarte vor. Ab 1.024x768 Pixel ist Call to Power optimal spielbar. Bei niedrigeren Auflösungen fehlt es an Übersichtlichkeit. Nachdem ohnehin nur 16-Bit-Farben (65.536 Farben) unterstützt werden, reicht selbst eine 2D-Grafikkarte mit 2 MB, um 1.024x768 darzustellen.


1.024 x 768


800 x 600


640x480

sichten der Städte existieren nicht mehr. Der schmale Balken am Fuß jedes Stadticons enthält sämtliche Informationen und Regler, die zur Steuerung des eigenen Staats benötigt werden. Untermenüs gibt es im ganzen Spiel nicht. Kurz gesagt, die Oberfläche zeigt in der jeweiligen Situation alle wichtigen Informationen und stellt gleichzeitig das passende Werkzeug zur Änderung zur Verfügung. Selbst das Management riesiger Staaten mit weit über 50 Städten, das in Civilization 2 noch zahllose Stunden verschlungen hätte, ist jetzt so einfach, wie man sich das nur wünschen kann. Daueraufträge und Produktionsketten vereinfachen den Verwaltungsaufwand. Eine vollständige Automatisierung ist zwar nicht enthalten, aber so auch gar nicht notwendig. Weit über die Hälfte der Spielzeit verbringen Sie mit wirklich wichtigen Entscheidungen: Sie legen Forschungsziele fest, pflegen Ihre diplomatischen Beziehungen, bringen Militär und Spezialeinheiten in Stellung und führen Kriege. Die dazu nötigen Einstellungen in den Städten sind schnell erledigt. Was für ein Fortschritt!

Konfliktlösungen

Normalerweise treffen Sie in den ersten 80 Zügen, also

Die Stadtverwaltung



Im Städtefenster legen Sie fest, in welchen Feldern Ihre Arbeiter Rohstoffe beziehungsweise Nahrungsmittel ernten sollen. In diesem Beispiel optimieren Tiefseefischereien den Ertrag.



Im Menüpunkt Einheiten erhalten Sie eine Übersicht der in Ihrer Stadt stationierten Truppen.



Im Produktionsmenü bestimmen Sie, welche Einheiten, Gebäude oder Weltwunder errichtet werden sollen.



Diese Stadt ist auf die größtmögliche Produktion an Nahrungsmitteln optimiert, alle Arbeiter befinden sich auf den Feldern, die am meisten Nahrungsmittel versprechen (siehe oben).



Im Arbeitsmenü legen Sie fest, welche Tätigkeiten Ihre Einwohner ausüben sollen. In dieser Stadt setzen wir zusätzlich zwei Entertainer ein, um die Zufriedenheit zu erhöhen.



In diesem Menü können Sie die Arbeitszeit, den Lohn und die Essensrationen der Arbeiter festlegen. All diese Einstellungen wirken sich auf die Zufriedenheit und Forschung aus.



Im Stadtmenü können Sie ablesen, welche Handelsbeziehungen Ihre Stadt momentan aufrechterhält, wie zufrieden Ihr Volk ist und wie hoch Umweltverschmutzung und Kriminalität sind.

noch v. Chr., auf den ersten von zahlreichen möglichen Mitstreitern. Gegner stellen eine Gefahr dar, die man in dieser Phase des Spiels am besten sofort beseitigt. Andererseits ist ein Krieg sehr teuer. In Call to Power verschlingt das Militär einen bestimmten Prozentsatz des Bruttosozialprodukts. Eine riesige Armee kann sogar die ganze Produktion lahm legen. Die Kosten richten sich hierbei nach der Einsatzbereitschaft der Truppen. Es existieren nur zwei effiziente Möglichkeiten: Entweder Sie setzen auf eine kleine Streitmacht, die unter voller Stärke operiert, oder auf ein großes Volksheer, das hauptsächlich der Verteidigung dient und erst nach längerer Aktivierungszeit zur normalen Kampfkraft findet. Diese dreistufige Einstellung betrifft die gesamte Armee und eröffnet so neue Strategien. Ist das Militär eines Gegners auf minimaler oder halber Kraft, könnten Sie ihm den Krieg erklären und seine schwachen Truppen mit Ihrem stehenden Heer wegfegen. Ein Beispiel aus der Realität wäre der 2. Weltkrieg. Es dauerte einige Zeit, bis die Alliierten ihre Kräfte mobilisiert hatten. Wie bereits gesagt, ist Krieg sehr kostspielig. Lange Auseinandersetzungen sind unrentabel, da es normalerweise nur einen



Im Weltraum können Einheiten enorme Strecken zurücklegen und den Planeten erkunden.

In der vierten Epoche kann eine neue Spezialeinheit Siedlungen auf dem Meeresboden gründen.



Ressourcen wie Biber und Perlen erhöhen die Produktion einer Stadt geringfügig. Hat man jedoch eine Handelsroute aufgebaut, generieren diese Rohstoffe ein beachtliches Zusatzeinkommen.



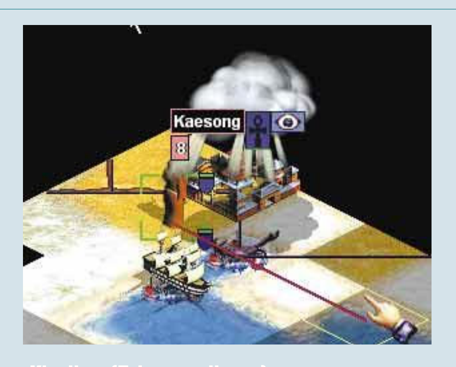
Mit doppelter Übermacht greift der Computer diese Stadt an. Fernkämpfer wie die Kanone schießen aus der zweiten Reihe. Festungen und Stadtmauern geben enorme Boni auf die Verteidigung.

Sieger gibt: den lachenden Dritten. Wenn Sie nicht genau wissen, ob Sie einen Krieg schnell gewinnen können, greifen Sie lieber auf alternative Möglichkeiten zurück und schwächen Sie Ihre Gegner vorerst nur.

Konkurrenz belebt das Geschäft

Eine typische Spielsituation wäre etwa die folgende: Ihr Nachbarstaat ist ähnlich groß und stark. Ein Krieg lohnt sich nicht, also haben Sie einen Frieden abgeschlossen. Kein Grund, gelangweilt zum Alltag zurückzukehren, denn Ihr Gegner besitzt schöne Städte, Ressourcen und Technologien, von denen er Ihnen ruhig etwas abgeben kann. Falls hier wie gewöhnlich die diplomatischen Forderungen nicht fruchten, müssen Sie in die Trickkiste greifen. Stellen Sie ein paar Trupps Sklavenhändler und Kleriker auf (siehe auch „Aus dem Hinterhalt“) und schleichen Sie ungesehen zu den kleineren Städten des reichen Nachbarn. Schädigen Sie dessen Wirtschaft, indem Sie die weni-

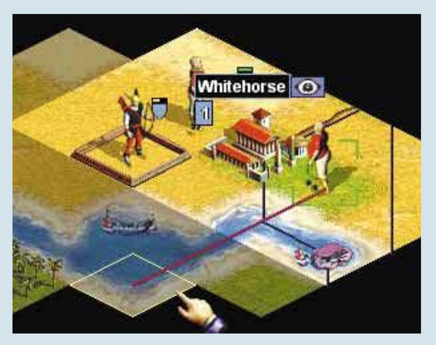
In Civilization 2 gab es nur Krieg oder Frieden. Demokratien und Republiken konnten kaum Kriege führen, sondern mußten ihre Regierung erst auf Kommunismus umstellen. Call to Power räumt mit diesen unrealistischen Voraussetzungen auf. Neben den traditionellen Militäreinheiten bestimmen mächtige Spezialeinheiten das Spiel. Trotz eines Friedensvertrags können Sie einem Kontrahenten erhebliche Schäden zufügen, ohne ihm den Krieg zu erklären! Solche Angriffe kosten allerdings je nach Wirkung eine größere Stange Geld. In vielen Fällen lohnt sich jedoch der einmalige Einsatz schon nach einigen Runden. Fast alle Spezialeinheiten sind zudem für die gewöhnlichen Truppen unsichtbar. Sie sind in Wirtschafts-, Terror- und subversive Einheiten unterteilt. Die Subtypen können nur jeweils feindliche Einheiten des gleichen Typs sehen. Einmal entdeckt, kann jedoch selbst eine schwache Militäreinheit den Spezialisten besiegen. Terror, Spionage, Sabotage und deren Abwehr eröffnen zusätzliche Möglichkeiten, die nicht selten genauso effektiv sind wie der Einsatz des konventionellen Militärs.



Kleriker (Televangelisten)

Voraussetzung: Erforschung der Theokratie (Massenmedien)
Typ: Wirtschaftseinheit
Beispiel aus der Geschichte: Christentum, Televangelismus in den USA
Fähigkeiten: Raubt Gold, schürt Unzufriedenheit

Die Theokratie ist nicht nur eine frühe effektive Regierungsform, sondern ermöglicht auch den Einsatz von Klerikern. Diese Wanderprediger können feindliche Städte konvertieren. Danach wandern 20% der Geldproduktion der Stadt als eine Art Kirchensteuer in die eigene Staatskasse. Zudem verkaufen Kleriker Ablaßscheine und wiegeln die Menge gegen ihre Herrscher auf.



Sklavenhändler

Voraussetzung: Erforschung von Werkzeugen
Fähigkeiten: Versklavt Bevölkerung und besiegte Armeen
Typ: Wirtschaftseinheit
Beispiel aus der Geschichte: Griechen, Römer, Südstaaten bis ins 19. Jh.

Sklaverei ist ein einfaches und schnelles Mittel, um den eigenen Staat schnell mit genügsamen Arbeitskräften zu versorgen. Sklavenhändler rauben feindlichen Städten und Armeen Bevölkerung und transferieren sie als Sklaven in die nächste eigene Stadt. Die Haltung von Sklaven ist sehr vorteilhaft, birgt aber ab dem Zeitalter der Aufklärung große Gefahren, an denen ein Staat zerbrechen kann.

gen Siedler dieser Städte zu Ihren Sklaven machen, die wiederum für wenig Geld Ihre eigene Produktion ankurbeln. Auf solche hinterhältigen Provokationen antwortet nur ein übermächtiger Gegner mit einer Kriegserklärung. Emotionale Reaktionen sind dem Computergegner beinahe fremd und führen meist ohnehin zu einer Niederlage. Normalerweise versucht der Computer allerdings, Ihnen zuvorzukommen, indem er die gleiche Strategie verfolgt. Befestigte Städte und eine starke Spionageabwehr sind daher ein Muß. Fehlt der eine oder andere Bestandteil, gibt man sich immer eine Blöße, die der Feind gnadenlos ausnutzt – angetrieben von einer logisch nachvollziehbaren Computer-KI. Letztlich ist es sowieso nur eine Frage der Zeit, bis ein kurzer Krieg die friedliche Koexistenz für immer beendet. Das Schöne daran: Selbst in Friedenszeiten ist Call to Power interessant und niemals langweilig.

Infrastruktur

In Civilization 2 ackerte ein riesiges Heer von Siedlern das Terrain um und baute Straßen, Minen und Farmen, bis die Hotkeys

Kommentar

Alexander Geltenpoth

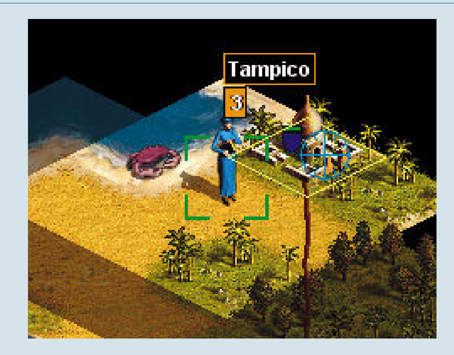
Der Fortschritt von Civilization zu Civilization 2 war trotz der langen Zeitspanne dazwischen viel zu gering. Civilization: Call to Power stellt in allen Bereichen eine Verbesserung dar. Simple Bedienung mit höchstem Komfort, enorme Spieltiefe und eine bisher noch nicht dagewesene strategische Vielfalt machen Call to Power für mich zusammen mit Alpha Centauri zur neuen Referenz des Genres. Ob einem das Spiel auf der guten alten Erde oder im Weltraum mehr liegt, muß jeder für sich entscheiden. Bei einem rundenbasierten Strategiespiel in derart epischer Breite ist der Mehrspielermodus nur begrenzt sinnvoll. Immerhin besteht die Möglichkeit, ein langes Spiel per eMail oder ein kurzes mit Begrenzung der Zugzeit zu absolvieren. CTP zeigt jedoch im Spiel gegen den Computer seine gesamte Stärke. Die ausgezeichnete Gegner-KI und die fein abgestuften Schwierigkeitsgrade sichern Spielspaß für die nächsten Jahre.

Kommentar

Christian Sauerteig

Egal, ob den Urvater Civilization, Colonization oder Civilization 2 – ich habe sie alle heiß und innig geliebt und monatelang mit Begeisterung gespielt. Dementsprechend hoch waren natürlich auch meine Erwartungen an den neuesten Sproß der Civilization-Familie – und ich wurde alles andere als enttäuscht. Call To Power ist auch ohne Sid Meiers Mitwirken ein phantastisches Spiel geworden. Der Suchtfaktor ist mindestens genauso hoch wie bei den vorherigen Teilen, nur mit Müh und Not konnte ich mich nach dem Test – zumindest kurzfristig – von CTP trennen. Die gelungene Menüstruktur und zahlreiche altbewährte Features erwecken den Eindruck, sich „wie zu Hause“ fühlen zu können. Die Erweiterung des Spiels um fast ein ganzes Jahrtausend und vor allem der durch die geniale Steuerung viel übersichtlichere Spielablauf machen CTP für mich schon jetzt zu einem der besten Spiele dieses Jahres.

Unkonventionelle Angriffe aus dem Hinterhalt



Abolitionist

Voraussetzung: Zeitalter der Aufklärung, keine eigene Sklavenhaltung
Fähigkeiten: Sklaven befreien, Sklavenaufstand anzetteln
Typ: Wirtschaftseinheit
Beispiel aus der Geschichte: Im Verlauf des Sezessionskriegs

Abolitionisten setzen sich für die Menschenrechte ein und sind nur zum Einsatz gegen Staaten mit Sklaverei geeignet. Sie befreien die Sklaven, rauben somit dem Gegner Arbeitskräfte und bekommen selbst zusätzliche Bevölkerung. Alternativ dazu können Abolitionisten auch einen Aufstand anzetteln. Falls erfolgreich, erklärt die Stadt ihre Unabhängigkeit und den alten Machthabern den Krieg.



Öko-Terrorist

Voraussetzung: Erforschung der Ökothopie, Ökothopie
Fähigkeiten: Schürt Unzufriedenheit, zerstört Einrichtungen
Typ: Terroreinheit
Beispiel aus der Geschichte: Noch reine Fiktion

Diese fanatischen Umweltschützer mobilisieren die Massen und wiegeln sie gegen ihre Regierung auf. Falls diese Aktion nicht fruchtet, hat der Öko-Terrorist noch die Möglichkeit, sämtliche Einrichtungen einer Stadt und ihrer Umgebung auf einen Schlag zu zerstören! Übrig bleiben im wahrsten Sinne des Wortes „Blühende Landschaften“, nur eben ohne Menschen und Städte.



Spion (Cyber Ninja)

Voraussetzung: Erforschung des Nationalismus (Neurales Interface)
Fähigkeiten: Spionage, Aufstand anzetteln, Technologie stehlen, A-Bombe
Typ: Terror- und subversive Einheit
Beispiel aus der Geschichte: Spionage und Spionageabwehr im Kalten Krieg

Spione und Cyber Ninjas eignen sich auch hervorragend zur Abwehr, da sie zwei Spezialtypen gleichzeitig angehören. Auch ihre anderen Fähigkeiten sind nicht zu unterschätzen: Sie spionieren Städte aus, wiegeln die unzufriedene Bevölkerung auf, stehlen Technologien und können sogar eine Atombombe in feindliche Städte schmuggeln und dort zur Explosion bringen.

„R“, „I“ und „M“ den Geist aufgaben. In Call to Power benötigen Sie Siedler nur zu einem Zweck – zum Siedeln. Die Städte basteln sich ihre erforderliche Infrastruktur nun nämlich selbst. Global zweigen Sie den gewünschten Prozentsatz der Gesamtproduktion für diese Maßnahmen ab. Sobald sich genügend Einheiten angesammelt haben, können Sie die Verbesserungen mit einem simplen Klick auf der Hauptkarte in Auftrag geben. Ein paar Runden später erfreut sich die betreffende Stadt einer neuen Mine, Farm, Straße oder an Netzen für den Fischfang. Spieltechnisch kommt dieses System aufs Gleiche heraus, ist aber sehr viel einfacher zu handhaben. Nach dem gleichen System dürfen Sie das Terraforming in Auftrag geben oder die Meeresböden und den Weltraum auf die Besiedlung vorbereiten. Beim Terraforming bestimmt die Art der Felder die Kosten für die Umgestaltung. Es ist logischerweise einfacher, ein paar Bäume auf saftigem Grasland zu pflanzen, als etwa die Wüste aufzuforsten. Verbesserungen wie Farmen kosten dagegen immer gleich viel. Haben Sie also effizientere Farmen erforscht, müssen Sie auch für diese den vollen Preis bezahlen, selbst wenn schon eine gewöhnliche Farm auf demselben Feld steht.

Technologische Fortschritte

Die Grafik von Call to Power ist besonders in den höheren Auflösungen übersichtlich und zweckmäßig. Abgesehen von einigen wenigen Animationen dürfte diese Darstellung nüchterne Strategen und WiSim-Fans ansprechen. Nur die ca. 240 MB großen Videos sorgen für eine willkommene und kurzweilige Abwechslung. Zumindest bis man sie einmal gesehen hat, was bei der enormen Wiederspielbarkeit von Call to Power nicht viel bedeutet. Gleiches gilt für den Sound. Sämtliche Effekte erfüllen ihre Aufgabe und helfen dem Spieler. Auf die Musikuntermalung hätte man dafür verzichten sollen. Spätestens nach einigen Stun-

So spielt sich Civilization: Call to Power

Altertum mit Zukunftsvision



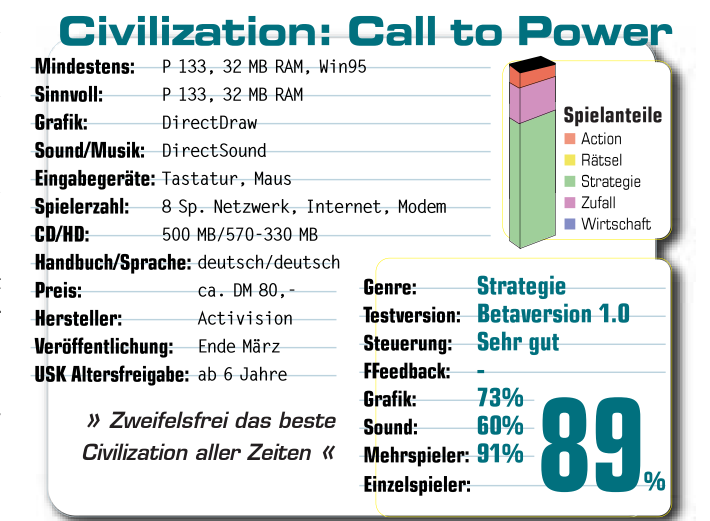
Westlich von Leipzig treffen wir auf das Volk der Maya. Da sich unser Soldat im Feindesland bewegt, erklären uns die Mayas sofort den Krieg und greifen an. Ein Fehler, wie sich später herausstellen wird. Ein brutaler Stekllungskrieg kostet zahllosen Einheiten das Leben.

500 v. Chr. errichteten wir unsere vierte Stadt Leipzig, nachdem eine andere Stadt bereits der Hungersnot zum Opfer fiel. Mit 140.000 Einwohnern liegen wir mit an der Spitze, Kontakt zu fremden Zivilisationen gab es noch nicht.

In Berlin bauten wir **2318 n. Chr.** eine Startrampe in den Weltraum. Wenig später starten unsere ersten Einheiten und beginnen, den Weltraum zu besiedeln. Essenheim ist die erste Stadt im All.

den kann man das Gedudel ohnehin nicht mehr hören und stellt es ab. Call to Power soll am 26. März erhältlich sein. Unsere erste Testversion wies übrigens noch Bugs auf und stürzte häufig ab, so daß wir zweifelten, ob wir diese Fassung überhaupt testen sollten. Eine halbe Woche später stellte uns Activision aber bereits eine weitere Version zur Verfügung, die schon deutlich stabiler lief und kaum noch Fehler enthielt. Man kann also davon ausgehen, daß es Activision gelingen wird, auch diese bis zur fertigen Verkaufsversion noch auszumerzen. Notfalls will Activision den Erscheinungstermin um einige Tage verschieben, aber definitiv kein bugverseuchtes Spiel ausliefern. Ein Update ist allerdings jetzt schon angekündigt: Die Verkaufsversion enthält nämlich keinen Editor, der aber per Patch kostenlos nachgeliefert werden soll. Mit dieser Regelung sollten Fans des überaus motivierenden Runden-Spektakels leben können.

Alexander Geltenpoth



Civilization: Call to Power

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 133, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet, Modem
CD/HD:	500 MB/570-330 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	Ende März
USK Altersfreigabe:	ab 6 Jahre

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Zweifelsfrei das beste Civilization aller Zeiten «

Genre:	Strategie
Testversion:	Betaversion 1.0
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	-
Grafik:	73%
Sound:	60%
Mehrspieler:	91%
Einzelspieler:	89%

Der Ausgangspunkt unserer Zivilisation. Unsere Hauptstadt Berlin errichteten wir nach drei Spielzügen **3800 v. Chr.** direkt am Meer. Der naheliegende Fluß sowie das Meer bieten ausreichend Nähr- und Rohstoffe.

2164 n. Chr., unsere Zivilisation hat mittlerweile fast 2 Millionen Einwohner. Wir errichten unsere erste Stadt auf dem Meeresboden. Der Ertrag an Nahrungsmitteln und Rohstoffen ist gigantisch.

Endlich! **300 n. Chr.** treffen wir südlich von München auf eine andere Zivilsation – die Amerikaner. Ein Gesandter der Anführerin begrüßt uns: Glück gehabt, man ist uns Deutschen wohlgesonnen.



Machtgefühle

Der Frühling naht. Wenn die Blümchen sprießen, die Bienlein über saftige Wiesen summen und Pärchen frisch verliebt durch grüne Parks flanieren, beginnt die Zeit der großen Gefühle. Die Gefühle der „MACHT“: Im Mai feiert der nächste Teil der Krieg-der-Sterne-Saga seine Kinopremiere. Bereits vorher gibt es neues Futter für Computer-Jedis: Ob X-Wing Alliance die Wartezeit auf den Film angenehm verkürzen kann, erfahren Sie in unserem Test.





Die Zwischensequenzen, die im All spielen, sind hervorragend gemacht. Charaktere gibt es glücklicherweise selten zu sehen: Sie wirken fast so steif wie die Darsteller der Augsburger Puppenkiste.

Nach einem aufwendigen, fünfeinhalbminütigen Einleitungsvideo beginnt für Wohnzimmer-Jedis das neueste PC-Abenteuer: Bei X-Wing Alliance schlüpft der Spieler in die Rolle von Ace Azzameen. Der jüngste Sproß einer Kaufmannsfamilie ist noch nicht einmal trocken hinter den Ohren, geht brav seiner Arbeit in der Transportfirma des Papas nach und hat kaum den Azubi-Status hinter sich. Er muß jedoch bald erkennen, daß die Speditionsbranche bei weitem nicht so entspannend ist wie ein feuchtfröhlicher Abend in der Bar zu Mos Eisley. Denn der mittelständische Familienbetrieb hat Ärger mit dem konkurrierenden Viraxo-Clan. Auch die Zwistigkeiten zwischen Imperium und Rebellen spitzen sich zu und drohen immer mehr Bewohner der weit, weit entfernten Galaxis in die Konflikte hineinzuziehen.

Fakten

- Neun Episoden
- 53 Einzelspielermissionen
- 200 Schiffstypen insgesamt
- Über 20 steuerbare Schiffe
- Elf Waffensysteme
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Pilotenkarriere
- Wechsel in Geschütztürme möglich
- Fünf Mehrspielermissionen
- Schlachtengenerator

Humorloser Imperator

Zunächst nimmt der Spieler im Cockpit eines Correlianischen Frachters Platz. Ace beliefert Kunden, unterstützt sein Schwesterlein bei der Inventur von Containern im All, absolviert Schießübungen bei sei-



Von dieser gewaltigen Handels-Raumstation des Familienunternehmens startet der Spieler seine ersten Missionen, die ihn mit den wichtigsten Steuerungen der Raumschiffe vertraut machen.

So spielt sich X-Wing Alliance

Der Kampf um Endor

Eine der Stärken des neuen Star-Wars-Spiels ist die Vielseitigkeit der Aufgaben mit denen Sie als Kaufmanns-Filius, Rebellen-Greenhorn und Todesstern-Jäger konfrontiert werden. Trotzdem steht neben all den Transport-, Aufklärungs- und Eskortierungs-Varianten natürlich der Raumkampf im Mittelpunkt. Seit langem von der Fangemeinde gewünscht und für Rebellen-Piloten ein fast schon heiliger Akt ist der Angriff auf den Todestern des Imperiums bei der Schlacht um Endor.



Mission 1: Die Rebellen greifen an





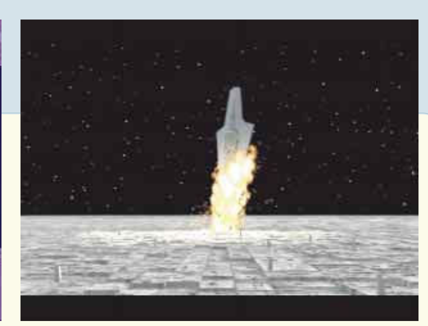


Das Missions-Briefing zeigt, daß die Rebellion all ihre Schiffe zusammengetragen hat. Im Millenium Falcon steuern Sie auf den noch im Bau befindlichen Todesstern zu und müssen etliche Angriffswellen der schnellen TIEs überstehen.

Mission 2: Der Koax-Laser funktioniert







Die erste Schlacht gewinnen die zahlenmäßig unterlegenen Rebellen noch mit ihrem Können. Kurz nach dem Sieg wird Ihnen aber der Rückzug abgeschnitten. Eine riesige imperiale Armada lauerte hinter dem Mond Endor und läßt die Falle nun zu schnappen. Nur, wenn Sie es schaffen, den Supersternen-Zerstörer lahmzulegen, kann es ein Entkommen geben.

Mission 3: Das Schutzschild fällt zusammen



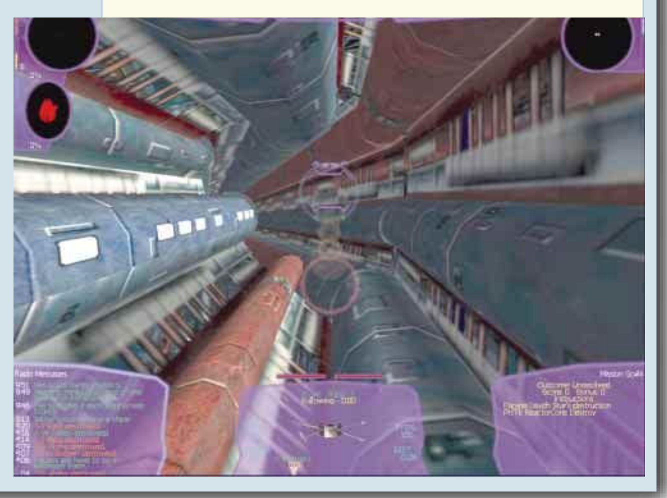
Als General Solo auf Endor die Schutzschild-Generatoren des Todessterns zerstört, können sich die Rebellen nähern. Wieder entbrennt eine bombastische Raumschlacht.



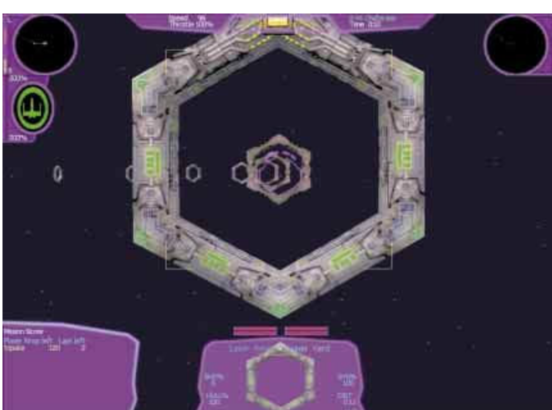
Mission 4: Der Tunnelflug in den Todesstern



Im Millenium Falcon fliegen Sie durch enge Versorgungsschächte in das Herz des Todessterns, um den Hauptreaktor zu zerstören. Mehr über das große Finale wollen wir aber noch nicht verraten.







Bei den Trainingsflügen übt der Spieler u.a. Koordinationsvermögen und Treffsicherheit.

Selten glänzt die Darstellung des Weltraums mit so ansehnlichen Hintergrundgrafiken wie diesem Staubring-Planeten. Meist wirkt das All sehr statisch und unbewegt.



Piraten! Dieser Lump versucht, einen Container zu mopsen.



Den ersten unliebsamen Kontakt mit dem Imperium und seinen TIE-Fightern hat der Spieler gegen Ende der ersten Episode.



Die Explosionen sehen ordentlich aus, verpuffen aber schnell. Deshalb wirken sie insgesamt etwas unspektakulär.

nen älteren Brüdern oder fliegt Eskorten, wenn es um Treffen mit Geschäftspartnern geht. Früh muß sich der Frischling mit diebischen Piraten oder Schiffen der Viraxo-Family herumschlagen. Letztere betreiben regelmäßig Industriespionage und schrecken auch nicht vor Gewalt zurück. Als die Azzameen eines Tages eine Krankenstation der Rebellen beliefern, geraten sie zwischen die Fronten von Freiheitskämpfern und Imperium. Da das Reich von Herrscher Palpatine eine ziemlich humorlose Truppe ist, kommt es, wie es kommen muß: Das Imperium verübt einen Racheakt gegen die Familie. Ace verschreibt sich daraufhin ganz der Rebellion...

Hilfe für Luke & Co.

Alliance orientiert sich eng an den Kinofilmen. Die Geschichte beginnt am Ende von „Das Imperium schlägt zurück" und mündet in der Schlacht um Endor. Wie die edlen Partisanen in „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" beteiligen Sie sich an der Zerstörung des zweiten To-

Kommentar

Christian Müller

Als professioneller Imperiums-Bruzzler bin ich bei XWA voll in meinem Element. Licht aus! Volume rauf! Und erst einmal mit John-Williams-Soundtrack und Introfilm eine Packung Gänsehaut abholen... Mich hat es jedenfalls sofort wieder angesteckt, das Star-Wars-Feeling. Gerade nach den multiplayerlastigen XvT-Titeln haut die Einbindung in eine echte Hintergrundstory doppelt rein. Da ich aber auch in anderen Universen mein Unwesen treibe, hätte ich mir eine aufsehenerregendere Optik gewünscht. In Sachen Grafikeffekte bleibt XWA im Vergleich mit Conflict Freespace etwas blaß. Richtig klasse finde ich den dauernden Funkverkehr und die schwenkbare Sicht aus dem Cockpit. Wenn Sie aber schließlich im Millenium Falcon auf den Todesstern zujagen und zwischen den Geschütztürmen und dem Cockpit hin- und herhetzen, werden Sie sowieso alles um sich herum vergessen.

X-Wing Alliance

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Bildauflösung 640x480 ergab identische Meßergebnisse.

Bildauflösung 800x600

Legende: kaum spielbar – noch spielbar – gut spielbar – optimal spielbar – inkompatibel

Grafikkarte	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	inkompatibel	kaum spielbar	noch spielbar	gut spielbar
Riva 128 4 MB – PCI	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Matrox G200 8 MB – AGP	nicht getestet	noch spielbar	gut spielbar	optimal spielbar
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	nicht getestet	gut spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP	nicht getestet	gut spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	inkompatibel	noch spielbar	noch spielbar	gut spielbar
Voodoo 2 12 MB – PCI	kaum spielbar	gut spielbar	optimal spielbar	optimal spielbar

Steuerung

XWA läßt bei der Steuerung und Bedienung sowie bei den individuellen Einstellungen für Ihre PC-Hardware kaum Wünsche offen. Alle Menüs sind übersichtlich und logisch aufgebaut, Joystickbewegungen werden prompt umgesetzt und geben das Gefühl absoluter Kontrolle. Ganz nach Geschmack können Sie die Feuerknöpfe belegen. Besonders zu erwähnen ist, wie XWA mit Force-Feedback-Geräten zusammenarbeitet. FF-Joysticks rütteln sehr abwechslungsreich und vermitteln einen guten Eindruck des jeweiligen Ereignisses.

Installation

Ladezeiten, gemessen mit 24x-CD-ROM:

Minimalinstallation (131 MB):	lang
Maximalinstallation (275 MB):	mittel

Im Mehrspieler-Modus benötigen alle Teilnehmer die Original-CDs.

Pro & contra

- ➕ Zwischensequenzen mit perfekter Star-Wars-Atmosphäre
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Einbindung in die Originalgeschichte der Kinofilme
- ➕ Pilotentraining
- ➕ Neue Raumschiffe (Millenium Falcon!)
- ➕ Breites Multiplayerangebot
- ➕ Gute Bedienung und exakte Steuerung
- ➕ Viele Missionen, lange Spieldauer
- ➕ Viele Einstellungsmöglichkeiten
- ➕ Hohe Grafikauflösungen

- ➖ Unspektakuläre Licht- und Explosionseffekte
- ➖ Textlastige Missionsbeschreibungen
- ➖ Statische Weltraumdarstellung
- ➖ Durch komplexe Steuerung wenig einsteigerfreundlich

Grafik

Über die Direct3D-Schnittstelle werden alle DirectX-fähigen 3D-Karten unterstützt. Mit entsprechendem Grafikspeicher (16 MB) und einem PII 450 lassen sich sogar Bildauflösungen bis zu 1.600x1.280 flüssig spielen. Trotz der gegenüber dem Vorgängerspiel XvT: Balance of Power deutlich verbesserten Optik kann XWA nicht mit wirklich spektakulären Effekten aufwarten. Zwar bestehen die Raumschiffmodelle aus vielen Polygonen und haben hochauflösende Texturen, aber Explosionen und Laserblitzen fehlt die Brillanz. Auch die Farbpalette wirkt im Vergleich zu anderen Weltraum-Shootern etwas flau.

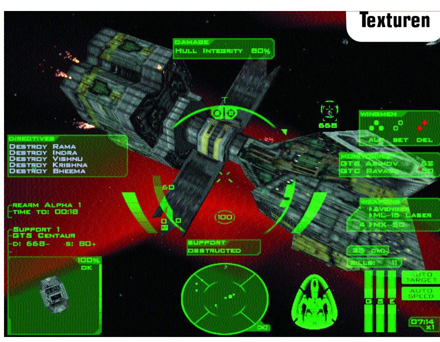
X-Wing Alliance | **Conflict Freespace**

Lichteffekte | Lichteffekte

Texturen



Texturen



Vergleich

Trotz der exzellenten Star-Wars-Atmosphäre hat es XWA nicht ganz geschafft, Conflict Freespace vom Thron zu stoßen. Das liegt im direkten Vergleich an der linearen Missionsstruktur und der unspektakuläreren Grafikdarstellung. Trotzdem gehört das Weltraumepos zu den Spitzenspielen und plaziert sich mit seiner Atmosphäre vor den weiteren Origin-, Interplay- und Infogrames-Titeln.

Conflict Freespace	90%
X-Wing Alliance	88%
WC Prophecy (abgewertet)	86%
Starfleet Academy (abgewertet)	84%
XvT: BoP (abgewertet)	70%

dessterns. Der Spieler erlebt das Epos aber gewissermaßen aus der Perspektive eines Piloten, der Lando Calrissian beim Vorstoß in das Herz der stählernen Vernichtungskugel folgt. Bis dahin warten viele abwechslungsreiche Missionen im typischen Stil der PC-Serie, die mit X-Wing, TIE Fighter und X-Wing vs. TIE Fighter bekanntlich große Erfolge feierte. Veteranen fühlen sich mit der Steuerung schnell vertraut. Neben Gefechten mit Jägern und Großkampfschiffen bietet Alliance u. a. Dockmanöver, Rettungsmissionen, Such- und Bergungsaufträge sowie Spionagejobs. Im Rahmen der storybasierten Kampagnen dürfen Sie X-Wings, Y-Wings, A-Wings, Z-95-Jäger, B-Wings, zwei Transporterarten und erstmals Han Solos Millenium Falcon steuern. Vor einem Einsatz belädt der Pilot seinen Liebling mit Raketen und stattet ihn mit Störsystemen und Strahlenbewaffnung nach Wunsch aus. Im Simulator, mit dem der Spieler bereits geschaffte Aufträge noch einmal spielt oder nach dem Baukastensystem eigene Schlachten kreiert, stehen über ein Dutzend weiterer Raumschiffe





Der Hypersprung wird mit billig wirkenden Strichen eingeleitet, wandelt sich aber dann aber zum psychedelischen Erlebnis.



Liebe zum Detail bewiesen die Entwickler bei den Raumschiffen. Man beachte besonders den Transparenzeffekt des Abgasstrahls.



Bei Dogfights gilt es, sich hinter den feindlichen Jäger zu „klemmen". Dieser ist bald Vergangenheit...



Die Schiffsdatenbank zeigt alle 3D-Modelle und natürlich auch die geheimen TIE-Entwicklungen des Imperiums.

zur Verfügung. Wie von der Computersaga gewohnt, kann der Held seinen Flügelmännern mittels Funksprüchen Befehle erteilen. Sollte der Freizeitpilot an der einen oder anderen Mission scheitern, stellt das Spiel Tips bereit, wie das Problem am besten zu knacken ist.

eMail für Dich

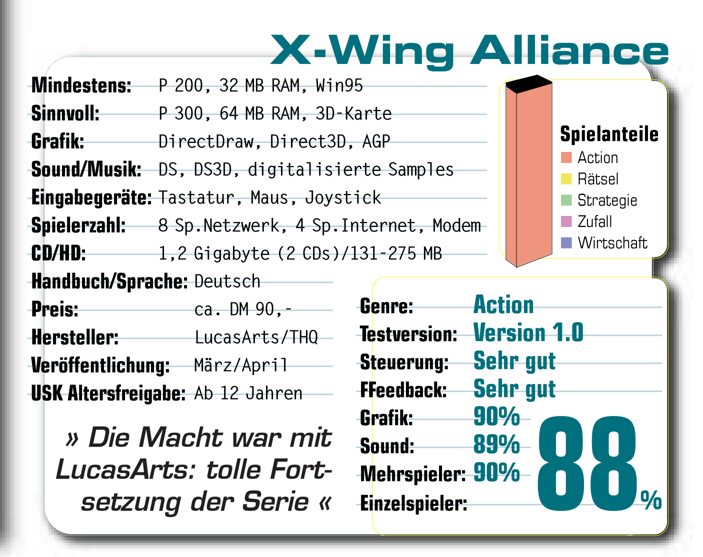
Zwischen den Einsätzen befindet sich der Spieler in einem Mutterschiff, das als grafische Benutzeroberfläche fungiert. Von dort gelangt er per Mausklick in den Hangar, wo er die Aufträge startet oder in den Simulator steigt. Wer will, darf sich an seinen Pilotenstatistiken, Orden oder Souvenirs erfreuen, die sich im Lauf der Zeit in der anfangs tristen Kabine ansammeln. Dort ist auch ein eMail-System abrufbar. Die regelmäßig eintrudelnden Nachrichten dienen als Ergänzung zur Hintergrundgeschichte. Diese wird ferner durch kinofreife Zwischensequenzen, während der Erläuterungen zu den Missionen, bei den Abschlußbesprechungen und mitten in den Gefechten durch den regen Funkverkehr vorangetrieben. Taktische Gespräche sind dabei ebenso zu hören wie private Plaudereien, die ein ums andere Mal humorvolle Anekdoten enthalten. Freilich fehlt auch die orchestrale Star-Wars-Musik als Untermalung nicht. Wenn Ace sich den Rebellen angeschlossen hat, dient hauptsächlich der Hangar eines Calamari-Kreuzers als interaktives Menü. Wer noch etwas üben möchte, dem steht dort z. B. ein Pilotentrainingszentrum zur Verfügung. Star-Wars-Fans werden zudem mit einer umfangreichen Datenbank beglückt, die mit Fakten von allerlei Schiffsmodellen gefüttert ist.

Harald Fränkel

Kommentar

Harald Fränkel

Spätestens als die ersten TIE-Fighter kreischend heranjagten, bekam ich wieder dieses Kribbeln im Bauch, das ausnahmsweise keine Erkrankung des Magen-Darm-trakts ankündigt. Ich gehöre nicht zur Fangemeinde von Tastaturorgien und Alliance bietet exakt 131 Kommandos dieser Art. Trotzdem konnte ich mich nach einiger Zeit mit der komplexen Steuerung anfreunden – Anhänger von schnörkellosen Spielprinzipien à la Wing Commander seien zumindest gewarnt. Dafür bieten sich aber abwechslungsreichere Aufträge mit vielen Wendungen. Die Missionen beschränken sich zudem nicht darauf, ganze Rudel von Feinden auszulöschen. Was mich in erster Linie davon abhält, in vollkommene Begeisterungsstürme auszubrechen? Meines Erachtens hätte man die an sich interessante Story besser transportieren können. Ja, es gibt Zwischensequenzen. Die sind aber nur schmückendes Beiwerk. Die Textwüsten, die es ständig zu konsumieren gilt, törnten mich etwa so an wie ein Zungenkuß mit einem Wookiee.



X-Wing Alliance

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, AGP
Sound/Musik:	DS, DS3D, digitalisierte Samples
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp.Netzwerk, 4 Sp.Internet, Modem
CD/HD:	1,2 Gigabyte (2 CDs)/131-275 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts/THQ
Veröffentlichung:	März/April
USK Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

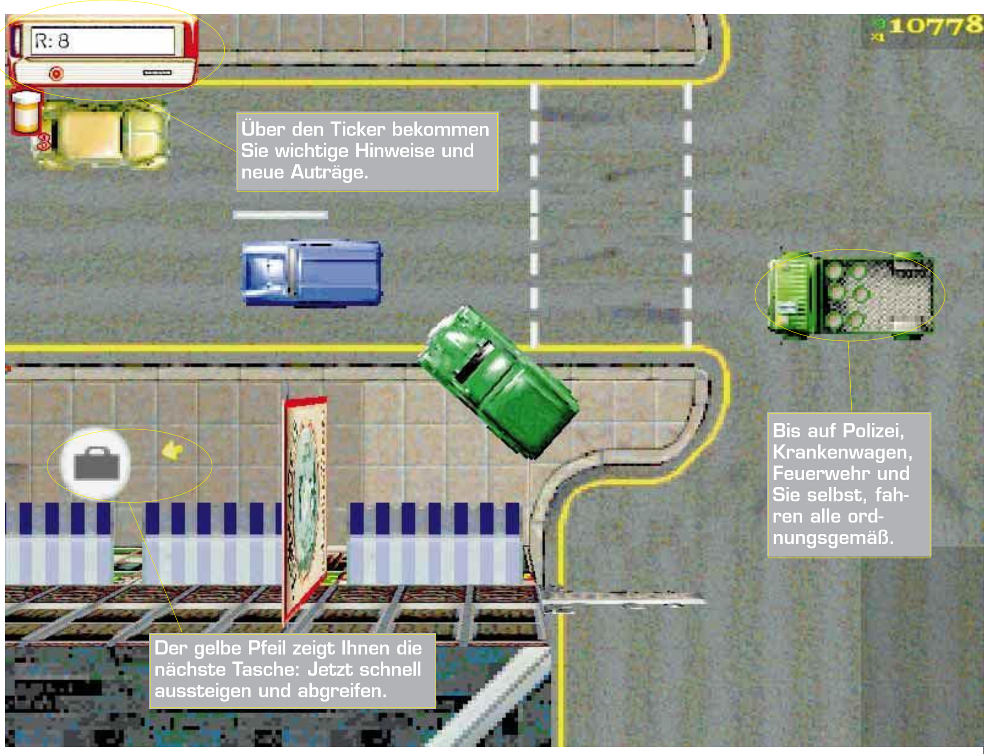
» Die Macht war mit LucasArts: tolle Fortsetzung der Serie «

Genre:	Action
Testversion:	Version 1.0
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Sehr gut
Grafik:	90%
Sound:	89%
Mehrspieler:	90%
Einzelspieler:	88%

Verbrechen lohnt sich doch

Wie sagte schon der Dichter Samuel Johnson 1777: „Wenn ein Mann müde ist von London, so ist er müde vom Leben.“ Alles Quatsch! Beim Add-On zu GTA dürfen Sie lebensmüde sein und trotzdem steht London hoch im Kurs. Also her mit den After Eight, und ran ans Steuer!

DMA Design versüßt mit London 1969 die Wartezeit auf GTA 2. Wie es sich für eine Missiondisk gehört, benötigen Sie das Hauptprogramm, um ins Spiel zu kommen. Nachdem Sie in GTA Ihre Gaunerkarriere in amerikanischen Metropolen in Schwung bringen durften, verschlägt es Sie diesmal ins London von ´69. Und eines vorweg: DMA verstand es, den Flair ihrer Inselhauptstadt einzufangen.



Sie haben den Auftrag bekommen, geraubte Kunstwerke abzuholen. Wegen dem gepfefferten Zeitlimit müssen Sie die Stadt genau kennen. Verkehrsregeln vergessen Sie vorsichtshalber vorher!

Seien Sie böse!

Das Spielgeschehen glänzt wieder durch eine herrlich unmoralische Leichtigkeit. Sie können sich völlig frei bewegen und frei handeln. Entweder gehen Sie zu Fuß oder - besser - Sie klauen sich einen fahrbahren Untersatz. Das geht wie gehabt: Einfach das Vehikel der Wahl stoppen und den Fahrer herauszerren, schon wechselt die Karosse den Besitzer. Die Steuerung ist sehr simpel, so daß auch Nichtprofis bald mit gezogener Handbremse um die Ecken flitzen. Sie können nun ziellos umher pilgern und London erkunden oder sich einen Auftrag an Land ziehen, der Ihre Börse füllt. Schnappen Sie sich hierzu ein Auto und fahren Sie zu einem der roten Telefonhäuschen. Dort klingelt es, wenn ein Gangster Ihre Dienste als Auftragsverbrecher in Anspruch nehmen will. Damit Sie sich orientieren können, zeigen Pfeile an, wo sich das nächste Einsatzziel befindet. Wege abkürzen können Sie allerdings nur mit guter Ortskenntnis. Die Aufträge selbst sind abwechslungsreich. Sie müssen Pakete abholen, Autos stehlen, mit Raketenwerfern Busse in die Luft jagen, die Queen entführen oder Journalisten liquidieren. Letzteres ist



An Big Ben vorbei: Je schneller Sie fahren, um so weiter zoomt die Kameraperspektive nach oben weg.



Im Kugelhagel geröstet: Das Spiel endet nur wenige Zentimeter vor einer Lackiererei.

Bevor Sie loslegen, wählen Sie eine aus acht finsteren Gestalten. Danach beginnt der Spaß!

Vergleich

Böse währt am längsten, denn GTA: London 1969 ist der eindeutige Genrekönig. Allerdings gibt es auch kaum artverwandte Konkurrenz. Daß sich das Add-On inhaltlich auf eine bestimmte Thematik fixiert, bringt ihm gegenüber Grand Theft Auto Pluspunkte. Außerdem bietet es spielerisch weitaus mehr Tiefgang und originellere Gags als die auf Zerstörung ausgerichtete Carmageddon-Reihe.

Spiel	Wertung
GTA: London 1969	80%
GTA	79%
Carmageddon 2	78%
Carmageddon (abgewertet)	68%



Mit dem Motorroller durch den Buckingham Palast: Zum Glück sind die Dinger sehr wendig.



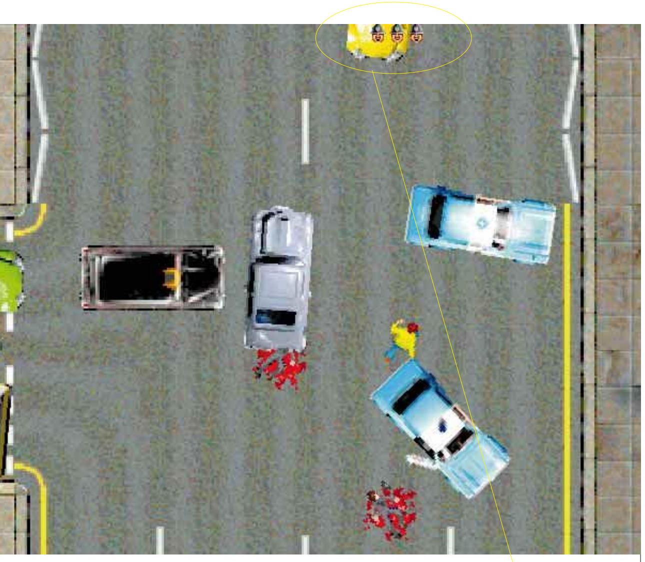
Schaffen Sie die Kampagne, belohnt Sie eine Zwischensequenz: hier die Crisp-Zwillinge.

natürlich besonders verwerflich. Wüten Sie zu wild, machen Sie die Polizei auf sich aufmerksam. Rote Ampeln überfahren ist dabei nicht so schlimm, geplättete Fußgänger ärgern die Gesetzeshüter schon eher. Hängt Ihnen die Polente am Hals und errichtet bereits Straßensperren, sollten Sie eine Fahrt in eine illegale Autowerkstatt erwägen, die Ihr Auto umspritzt und die Nummernschilder tauscht. Werden Sie vorher festgenommen oder segnen Sie gar das Zeitliche, verlieren Sie eines von vier Leben. Neben den normalen Aufträgen gibt es auch wieder versteckte Missionen. Es lohnt sich daher oft ein prüfender Blick, wenn ein Auto am Straßenrand oder in einem Hinterhof steht. Maschinengewehre, Flammenwerfer und andere Extras finden Sie in Holzkisten, die überall verteilt sind.

Mit Schirm, Charme und Melone

In London 1969 wurden viele Eigenheiten der Stadt und Zeitdekade eingefangen: Die schwarzen Taxen, rote Doppeldeckerbusse, der Linksverkehr, Menschen in Pullundern und Schlaghosen, die vielen Bauwerke und auch der Ska- oder Reggaesound, der Ihnen aus dem Autoradio entgegenschallt, sorgen für dichte Atmosphäre. DMA spendiert Ihnen über zehn Musikstücke, 30 neue Fahrzeuge und 32 Missionen. Genug für einige mit Spielspaß prall gefüllte Wochenenden. Dem Mehrspielermodus fehlen aber leider die Missionen. Mit bloßen Straßenrennen und Deathmatch-Spielchen verkümmert er so zum fünften Rad am Wagen.

Joachim Hesse



Zwei Polizisten sind tot? Gut, dann brauchen die ja auch den Streifenwagen nicht mehr. Doch passen Sie auf: Die Bobbyköpfe sagen Ihnen, wie intensiv Sie gesucht werden.



Über die Feuerleiter geht's auf's Dach. Dort warten ein paar Schurken. Die Kiste versorgt Sie vorher mit Extras.

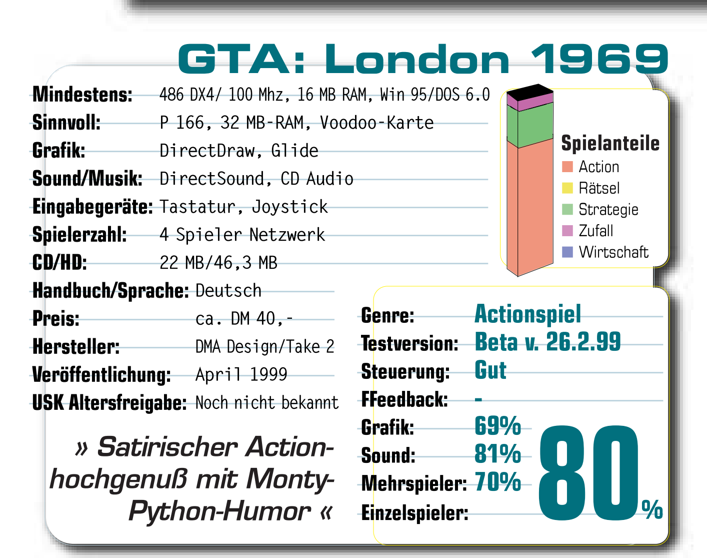
Kommentar

Joachim Hesse

Endlich gibt es neuen Stoff für meine Lieblingssucht '98. Bisher erinnerte mich London hauptsächlich an eine Taube, die sich am Picadilly Circus auf meine Jacke entleert hat, doch mit London 1969 ändert sich das. Technische Verbesserungen gibt es zwar leider keine, aber GTA zieht seinen Charme sowieso aus dem originellen Spieldesign und der enormen Bewegungsfreiheit der Spielfigur. Wer GTA mag, braucht London 1969. Für GTA 2 wünsche ich mir, in Häuser hineingehen und während den Missionen speichern zu können.



Amoklauf: Mit dem Panzer möglichst viel Schaden anrichten, macht Laune und sorgt bei Erfolg für einen Batzen frischer Scheine.



GTA: London 1969

Mindestens:	486 DX4/ 100 Mhz, 16 MB RAM, Win 95/DOS 6.0
Sinnvoll:	P 166, 32 MB-RAM, Voodoo-Karte
Grafik:	DirectDraw, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	4 Spieler Netzwerk
CD/HD:	22 MB/46,3 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	DMA Design/Take 2
Veröffentlichung:	April 1999
USK Altersfreigabe:	Noch nicht bekannt

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Actionspiel
Testversion:	Beta v. 26.2.99
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	69%
Sound:	81%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	80%

» Satirischer Actionhochgenuß mit Monty-Python-Humor «



Das große Fressen

Kennen Sie das auch? Dieser verlockende Duft, der beim Italiener um die Ecke allgegenwärtig ist; dieses Gefühl, es kaum erwarten zu können, und schließlich der Moment, wenn sie dampfend direkt vor Ihnen steht? Aber reden wir nicht lange um den heißen Teig herum, schwingen Sie Messer und Gabel und schneiden Sie sich Ihren Teil heraus aus dem lukrativen Geschäft mit den begehrten Mafiatorten.

Fakten

- Simulation einer „realen Welt" in Echtzeit
- Tag- und Nachtwechsel
- Ca. 150 Einwohner pro Stadt
- 20 internationale Metropolen
- Knapp 100 verschiedene Gebäudetypen
- Designen eigener Pizzas
- Unterwelt-Karriere möglich
- Actioneinlagen
- Rollenspielelemente

Bereits vor fünf Jahren servierte Software 2000 mit Pizza Connection eine WiSim um den kulinarischen Exportschlager aus Italien. Trotz der nicht gerade überschwenglichen Kritik in der Fachpresse kam das Erfolgsrezept prima an und erfreute sich einer großen Fangemeinde. Doch mit dem „heimlichen" Vorgänger hat Pizza Syndicate nicht mehr ganz so viel gemein, beiden liegen nämlich leicht unterschiedliche Spielkonzepte zugrunde. Zwar geht es nach wie vor darum, ein weltumspannendes Pizza-Imperium aufzubauen und Millionen zu scheffeln, diesmal wagten sich die Eutiner Software-Bäcker aber an die Simulation einer kompletten Welt. Pizza Syndicate läuft in Echtzeit mit Tag- und Nachtzeiten ab und in jeder Stadt leben 100 potentielle Kunden, die es davon zu überzeugen gilt, ihre Lieblingspizza in einer Ihrer Filialen zu verzehren. Hoffentlich werden die Mampfer durch die kunterbunte Comicgrafik nicht vorher verschreckt.

Charakterfrage

Eine der wichtigsten Entscheidungen wird gleich zu Beginn des Spiels getroffen, nämlich die Wahl des Spielercharakters.



Anhand von verschiedenen Charakterwerten stellen Sie sich zu Spielbeginn Ihren Spielercharakter zusammen.



Am meisten Spaß macht immer noch das Gestalten einer Pizza, hier sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Ganz in Rollenspielmanier stellen Sie sich hierbei aus über 20 verschiedenen Charakterwerten (Gesundheit, Management, Motivation, Kochen...) Ihr Alter Ego zusammen. Wer darauf keine Lust hat, nimmt kurzerhand einen von den zahlreichen vorgefertigten Charakteren mit solch originellen Namen wie Nobbi Normal, Irena Imbiß oder Nils Narbe. Natürlich besitzt auch jede dieser Figuren unterschiedliche Stärken und Schwächen.

Schöner speisen

Die verschiedenen Spielziele können von Ihnen selbst bestimmt werden. So gibt es eine sehr knifflige Kampagne mit 17 Missionen, selbst generierbare Einzelmissionen sowie eine Art Endlosspiel. Auf einen Multiplayer-Modus wurde entgegen den ursprünglichen Ankündigungen leider verzichtet, der Spieler muß sich mit maximal fünf Computergegnern begnügen. In einer von 20 internationalen Metropolen, von Paris über Berlin bis hin zu Rio de Janeiro, beginnen Sie Ihre Karriere. Sämtliche Städte haben ihre eigenen Gebäudetypen, charakteristische Sondergebäude sowie eine eigene Musikuntermalung. Zuallererst sollten Sie sich auf die Suche nach einem geeigneten Mietobjekt für Ihre erste Pizzeria machen, wobei der Lage eine entscheidende Bedeutung zukommt. Liegt Ihre Gaststätte etwa zwischen einer Schule und einem Multiplex-Kino, müssen Sie mit einer überwiegend jugendlichen Kundschaft rechnen. Mieten Sie Ihr Restaurant direkt zwischen einer Bank und einem Hotel an, werden eher Bonzen, Yuppies und Grufties zu Ihrem Kundenstamm zählen. Ganz nach dem jeweiligen Geschmack Ihrer Zielgruppe sollten Sie auch Ihre Gaststätte einrichten. Dabei können Sie aus über 200 verschiedenen Einrichtungsgegenständen wählen. Vom Plastikstuhl gelb und PVC lila bis hin zu Polsterstuhl purpur und Marmorboden grau stehen Hobby-Innenarchitekten alle Perversitäten offen. Sogar Fernseher, Jukeboxen und Spielautomaten können plaziert werden und steigern die Attraktivität Ihres Etablissements. Nun fehlt aber noch Personal, denn ohne fähigen Koch und eine Bedienung bleibt die Küche kalt und der Gast hungrig. Außerdem kann auch ein Manager angestellt werden, der Ihnen in der jeweiligen Filiale wahlweise sogar sämtliche Arbeit abnimmt. Wer Angst vor Anschlägen hat, kümmert sich zusätzlich um Wachen.

Man nehme 200 g Mehl, 15 g Hefe, Salz, 2 El Öl und 100 ml lauwarmes Wasser...

Was taugt die schönste Pizzeriakette ohne Pizzas? Gar nichts, denn Ihr Geld verdienen Sie in erster Linie mit den dampfenden Teigwaren. Anfangs verfügen Sie nur über ein paar Standardrezepte, die der Kundschaft zwar munden, auf Dauer aber nicht ausreichen, um die Konkurrenz auszustechen. Dazu bedarf es schon ein paar genialer Eigenkreationen. Ihre eigenen Rezepte können Sie aus über 80 erlesenen Zutaten zusammenstellen. Auch gewöhnungsbedürftige Kreationen wie Made-Schinken oder Ameise-Mozzarella lassen sich entwerfen, ob sie bei den einzelnen Zielgruppen aber genau so gut ankommen wie Pizza Margherita oder Thunfisch, ist eher zweifelhaft. Aber nicht nur auf die Zusammenstellung kommt es an, die symmetrische Anordnung der Zutaten auf dem Pizzateig spielt ebenfalls eine Rolle. Fertige Rezepte lassen sich gleich auf Zielgruppenkompatibilität testen, was ein guter An-

Vergleich

Pizza Syndicate etabliert sich in der Spitze der Wi-Sims, keine Frage. Das ebenfalls diesen Monat getestete Rollercoaster Tycoon macht einen Tick mehr Spaß und bietet Einsteigern einen problemloseren Einstieg, der Hauptkritikpunkt bei Pizza Syndicate. Das ebenfalls aus Deutschland stammende Airline Tycoon stellt eine ernstzunehmende Alternative dar, am mittlerweile fünf Jahre alten Pizza Connection nagt der Zahn der Zeit spürbar.

Rollercoaster Tycoon	80%
Pizza Syndicate	79%
Airline Tycoon	73%
Pizza Connection	59%



Jede der 20 Metropolen hat ihre Wahrzeichen, hier Berlin mit dem Brandenburger Tor.



Eine kleine Spende an die Polizei? Auch Aktivitäten jenseits der Legalität sind erlaubt.

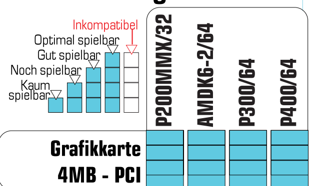
Pizza Syndicate

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Genretypisch besitzt Pizza Syndicate keinen besonders großen Hardwarehunger. Schon auf der vom Hersteller angegebenen Minimalkonfiguration ist die Wirtschaftssimulation gut spielbar. Im diesem Fall holt sich das Spiel den Sound und die Zwischensequenzen direkt von der CD. Die Ladezeiten sind selbst bei dieser Installationsart noch erfreulich kurz, falls aber Ihr CD-ROM Probleme bereitet oder Sie die Vollinstallation vorziehen sollten, bietet das Spiel auch diese Möglichkeit.

Bildauflösung 800x600



Sound & Musik

In diesen Punkten haben die Programmierer gute Arbeit geleistet. Jede der 20 Metropolen hat ihre eigene und charakteristische Musikuntermalung: sehr schön und vor allem abwechslungsreich. Abgesehen von diesen 20 landestypischen Tracks wird sonst nicht viel mehr Sound geboten. In den Untermenüs bleibt der Lautsprecher meist stumm und das ist auch gut so. Denn ein dauerndes Gedudel würde einem irgendwann garantiert auf die Nerven gehen.

Steuerung

Zu Spielbeginn werden Sie von den kunterbunten Buttons und Anzeigen förmlich erschlagen. Die umfangreichen Hilfefunktionen (gute Online-Hilfe!) erleichtern jedoch das Navigieren in den verschiedenen Menüs ungemein. Wer sich einmal zurechtgefunden hat, wird später weniger Probleme haben. Lediglich in den Actionspielchen ist die Steuerung nicht perfekt, im Gegenteil, sie schraubt den Schwierigkeitsgrad ungewollt nach oben.

Pro & contra

- ⊕ Das Spiel läuft zeitgleich in bis zu sechs Städten komplett in Echtzeit ab
- ⊕ Für erfahrene Spieler ein gefundenes Fressen
- ⊕ Verschiedene Spielziele, herausfordernder Kampagnenmodus
- ⊕ Zahlreiche Charaktereigenschaften bringen Rollenspielelemente mit ins Spiel
- ⊕ Einzelne Bereiche lassen sich komplett automatisieren
- ⊖ Ziemlich öde Actionsequenzen mit dürftiger Steuerung
- ⊖ Für Einsteiger nicht empfehlenswert, da zu schwer
- ⊖ Leider kein Multiplayer-Modus
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Menüstruktur mit quietschbunten Buttons und Icons
- ⊖ Viel zu viele Möglichkeiten, weniger wäre hier mehr gewesen

Installation

Pizza Syndicate kommt mit einer Standardinstallation von 140 MB prima aus, von längeren Ladezeiten absolut keine Spur. Wer wider Erwarten doch Performance-Probleme hat, der kann zusätzlich die Musik- und Videodaten (335 MB) mit installieren.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:
Standardinstallation (140 MB): gering

haltspunkt hinsichtlich des zu erwartenden Umsatzes darstellt. Wer in mehreren Städten Pizzerias betreibt, wird keinen Erfolg damit haben, die Speisekarte 1:1 von Filiale zu Filiale zu übertragen. Denn bei Pizza Syndicate gilt: Andere Länder, andere Geschmäcker.

Sag mir, was Du ißt, und ich sag' Dir, wie Du bist

Ob denn Ihre Kundschaft nun zufrieden war oder was sie an Ihrer Pizzeria auszusetzen hatte, verrät sie Ihnen anhand kleiner Icons, die die Einwohner über ihrem Kopf tragen. Höhepunkt ist der Besuch eines Prominenten oder von Fatman, der sich von morgens bis abends die Wampe vollstopft und die Kasse klingen läßt. Falls Ihre Pizzeria trotz ansehnlicher Speisekarte nur mäßig besucht ist, können Sie auch Werbung machen. Hierbei reicht die Palette von Handzetteln über Zeitungsan-



Die Kreise symbolisieren das Einzugsgebiet Ihrer Pizzeria, welches sich unter anderem durch Werbung ausweiten läßt.



Hähähä! Da wird die Konkurrenz aber Augen machen. Die Action-Sequenzen sind genauso lukrativ wie riskant und schwer zu steuern.

zeigen bis hin zu Fernsehspots. Durch positive Werbung vergrößert sich Ihr Einzugsgebiet, was den Umsatz in die Höhe treibt. Zusätzlich können Sie Marktforschung betreiben, Images (jugendlich, sportlich etc.) festlegen und sogar Dinge wie Farblehre oder Typographie zum Verbessern Ihrer Werbewirkung erforschen lassen – puuuh!

Legal? Illegal? Sch...egal!

Für einen ehrenwerten Geschäftsmann natürlich verpönt, für einen dem Bankrott nahen Pizzabäcker oft der letzte Strohhalm: der Einstieg in die Unterwelt. Der Konkurrenz das Geschäft mit Punks, Ratten und Kakerlaken vermiesen? Kein Problem! Wem der Schaden der Konkurrenz nicht reicht, der kann auch ein eigenes Syndikat eröffnen und Kurierdienstfahrten, bewaffnete Banküberfälle oder sonstige Raubzügen in kleinen Actioneinlagen absolvieren. Eine unpräzise Steuerung mitsamt einem verdammt engen Zeitlimit gestaltet diese Aktionen jedoch äußerst schwierig. Solche Einsätze sind natürlich riskant, des Öfteren erwischt Sie die Polizei oder – noch viel schlimmer – Ihre Spielfigur segnet das Zeitliche. Die Iconsteuerung von Pizza Syndicate funktioniert eigentlich ganz gut, wirkt aber überfrachtet. Etwas Eingewöhnungszeit ist schon nötig, bis Sie die zahlreichen Buttons, Schalter und Schieberegler aus dem Effeff beherschen, die übertrieben bunte Spielgrafik trägt auch nicht gerade zu einer besseren Orientierung bei. Die isometrische 3D-Welt zeichnet sich durch hübsche Render-Gebäude aus und ist ansprechend detailliert, ohne allerdings neue Maßstäbe im Genre setzen zu können. Hier hat beispielsweise Rollercoaster Tycoon mehr zu bieten. Alles in allem ist Pizza Syndicate eine gute, aber auch knallharte WiSim, die sich in erster Linie an absolute Profis richtet. Zwar kann der Spieler zahlreiche Funktionen automatisieren lassen, wobei Einsteigern aufgrund der hohen Komplexität auch kaum etwas anderes übrig bleibt. Hardcore-WiSim-Spieler werden hier dennoch auf den Geschmack kommen, da es im Spielverlauf immer wieder etwas Neues zu entdecken gibt.

Christian Sauerteig

Pizza Syndicate

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	P 233 MMX, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	677 MB/140-475 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Software 2000
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Unbeschränkt

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Master-Version
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	73%
Sound:	72%
Mehrspieler:	-%
Einzelspieler:	79%

» Gute WiSim mit knackigem Schwierigkeitsgrad «

Kommentar – Christian Sauerteig

Echt lecker, was Software 2000 da auf die Beine gestellt hat! Aber leider auch tierisch schwer. Um im Pizza-Jargon zu bleiben: Anfänger und Gelegenheitsspieler müssen sich erst einmal durch einen verdammt dicken Rand knuspern, bis endlich der dicke Belag anfängt zu munden. Und dann werden sie auch noch feststellen, daß die Pizza ganz arg überbelegt ist. Die Actionspielchen schmecken wie eine Pizza von vorgestern und das Erforschen von solchen Dingen wie „Gestaltungslehre" zu Werbezwecken hat in einer WiSim genausoviel zu suchen wie ein verschimmelter Käse auf einer Margherita, nämlich gar nichts. Mit am besten schmeckt mir die Echtzeitsimulation des Spielgeschehens, wirklich delikat! Die umfangreichen Hilfefunktionen erleichtern die Navigation durch die quietschbunten Menüs und die diversen Spielmodi halten länger bei Laune, jedenfalls wenn man genug Einarbeitungszeit investiert. Wenn Sie Pizza Connection geliebt haben, werden Sie Pizza Syndicate vergöttern, wenn Sie jedoch ein leicht verdauliches Spiel suchen, liegt die Kreation von Software 2000 doch ziemlich schwer im Magen.

Kommentar – Christian Bigge

Ehrlich, ich mag Pizzas wirklich gern, aber der fette Brummer von Software 2000 ist erst auf den zweiten Biß verdaulich. Auf der Habenseite verbuchen die Eutiner eine wirklich nette, wenn auch kopierte Spielidee, eine ansehnliche und funktionstüchtige 3D-Welt sowie eine fulminante Langzeitmotivation. Letztere stellt sich aber erst ein, wenn Sie die mühsame Einstiegsprozedur hinter sich gebracht haben – und wer nimmt so etwas schon gern in Kauf? Pizza Syndicate bietet fast zu viele Optionen. Ständig wird man von irgendwelchem Fitzelkram behelligt und verliert dabei nicht selten seine Hauptaufgabe aus den Augen – nämlich Pizzas zu verscherbeln. Wie das Spiel, so auch die Optik: Vor lauter „Screen-Design" hat Software 2000 die eigentlich durchdachte Menüoberfläche derart überladen, daß man sich selbst nach längerer Spielzeit noch nach einer simplen Iconleiste sehnt. Wer sich daran weniger stört, wird seine Freude an Sim Mafia haben, keine Frage!



Eine wichtige Rolle im Dasein eines Wikinger-Clans spielt die Ehre, die man im Kampf mit gegnerischen Helden steigern kann.



Sehr komfortabel können Sie mit dem Szenario-Editor per Drag and Drop Ihre eigenen Wikinger-Sagen designen.

Tapfere Wikinger, Elfen und Zentauren bevölkern das Fantasy-Spektakel Saga, mit dem Cryo Interactive den Freunden von Age of Empires und WarCraft 2 neues Echtzeitstrategie-Futter liefern will. Eine Reihe von reizvollen neuen Ideen sorgt dabei für spielerische Überraschungen...

Die Ehre der Nordmänner

Es gab Zeiten, da waren sie gefürchtet wie kaum ein anderes Volk unter der Sonne: die Wikinger. Doch allzu viel ist auch heute nicht bekannt über diese nordischen Helden und so manche Mär über die Taten jenes Volkes gehört wohl eher ins Reich der Legenden und der Spekulation – ein unschätzbarer Vorteil für Spieledesigner, die nun in Sachen Wikinger ihrer Phantasie freien Lauf lassen können. Genau dies taten die Entwickler von Saga dann auch: Was auf den ersten Blick wie eine simple Kreuzung aus Age of Empires und WarCraft 2 aussieht, enthält eine Fülle innovativer Ansätze, die sich dann jedoch leider als ein wenig „zuviel des Guten“ erweisen.

Angesehene Clans

Grundlage Ihres Handelns als Anführer eines Wikinger-Clans



Eine Heldentruppe wird von einem Riesen mit Feuerbällen angegriffen.

Unpraktisch: Nur selten ist die gesamte Karte im Überblicksfenster zu sehen.

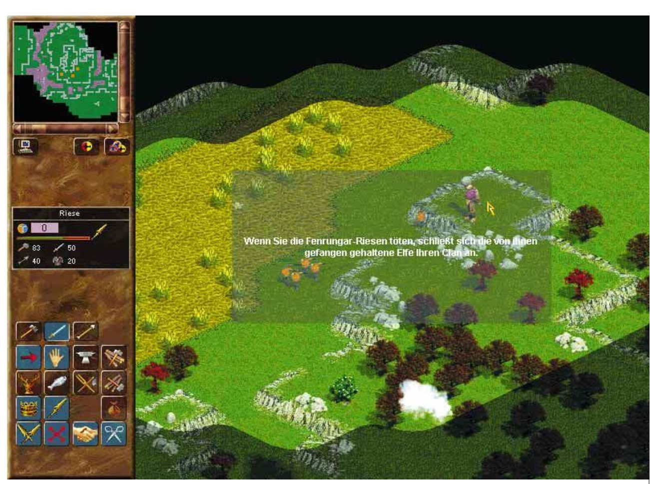
Nach dem Sieg über den Riesen können Sie dessen gesamten Besitz übernehmen.

Vergleich

Sowohl technisch als auch was den Komfort des Gameplays betrifft, bleibt Age of Empires in dieser Sparte der Echtzeitstrategiespiele nach wie vor ungeschlagen. Auch das inzwischen bereits recht angegraute WarCraft 2 kann heutzutage immer noch mit seiner hervorragenden Spielbarkeit überzeugen. Saga hingegen merkt man zwar die Hingabe der Entwickler an, doch leidet das Spiel unter seinem überladenen, stellenweise unausgegorenen Design.

Age of Empires	89%
WarCraft 2	84%
Saga	69%


In regelmäßigen Abständen müssen Sie mit dem Jahreszeitenwechsel rechnen und für den Winter rechtzeitig Vorräte anlegen.

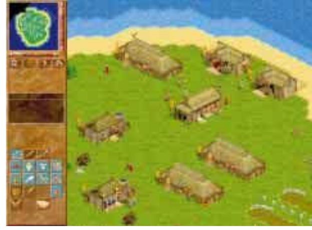


Pop-Up-Fenster informieren Sie an entscheidenden Stellen im Spielverlauf, welche Aktionen als nächstes erforderlich sind.

ist der Ehrenkodex Ihres Volks. Er bestimmt nicht nur das Ansehen, das Sie bei anderen haben, sondern hat auch Auswirkungen auf Ihre Machtposition: Besiegen Sie einen Gegner in der Schlacht, gewinnen Sie an Ehre hinzu und können sich vielleicht weniger ehrenhafte Clans untertan machen, ohne deren Siedlungen dem Erdboden gleichmachen zu müssen. Doch bevor Sie sich der Steigerung Ihres Ansehens in der Wikinger-Gemeinschaft widmen, müssen Sie Ihrem Volk erst einmal eine gesunde wirtschaftliche und militärische Grundlage verschaffen. Erforschen Sie das Umland und erweitern Sie Ihre Siedlung um Viehställe, Waffenschmieden und Werkstätten – Ihre Untertanen kümmern sich dabei selbständig um die Herbeischaffung der notwendigen Grundstoffe, sei es durch Ernte, Jagd, das Abholzen von Wäldern oder durch Handel. Bei der Ressourcengewinnung gilt es stets, den Wechsel der Jahreszeiten mit einzukalkulieren und für den Winter ausreichende Vorräte anzulegen: Sowohl Felder als auch Obstbäume oder Wiesen können in der Kälteperiode nicht genutzt werden. Auch die spirituelle Seite kommt in Saga nicht zu kurz: Bauen Sie Dolmen und Tempel für Magier, um anschließend auf deren Zauberkräfte zurückgreifen zu können...



Eine kleine HTML-Enzyklopädie informiert knapp über all die Dinge, die man mit dem Volk der Wikinger assoziiert.


Ein Wikingerdorf mit Wohnhäusern, Lager, Waffen- und Rüstungsschmiede. Felder und Obstbäume liefern Nahrung.

Böse Nachbarn

Meist tauchen schon bald irgendwo in der Nähe Ihrer Siedlung gegnerische Horden auf, die sich u. a. auch gerne an Ihren Gebäuden zu schaffen machen und damit Ihren zivilisatorischen Fortschritt wieder in Frage stellen. Sie setzen sich gegen Elfen, Zwerge, Trolle und Riesen nach der aus WarCraft bekannten Art zur Wehr: Mit der Maus befehligen Sie Ihre Einheiten, ziehen sie per „Gummiband“ zu größeren Verbänden zusammen und formieren sie über das Interface am linken Bildschirmrand. Leider gelang es Cyro aber nicht, ihre eigenen Features steuerungstechnisch ähnlich komfortabel umzusetzen: Elemente wie der Transfer von Waren von einem Gebäude zum anderen oder das Plündern von gegnerischen Siedlungen gestalten sich wenig intuitiv und sorgen zunächst einmal für Verwirrung.

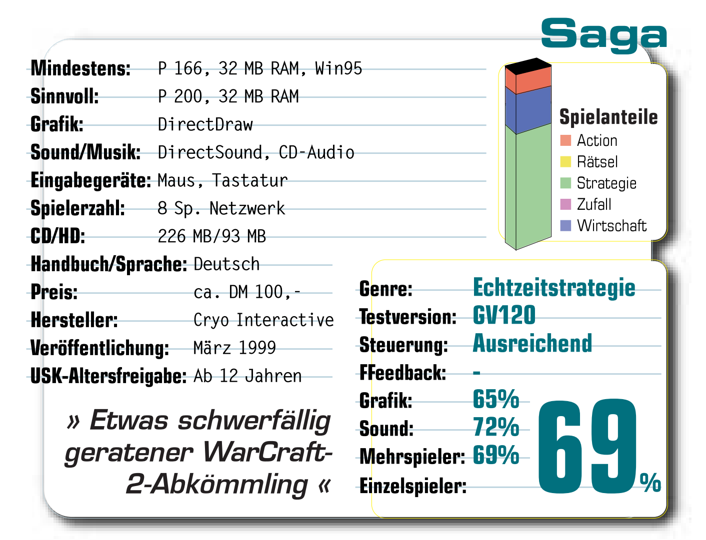
Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Kein Zweifel, Saga ist ein liebenswürdiger Vertreter der Gattung der Fantasy-Echtzeitstrategiespiele, doch der Charme dieses Wikinger-Märchens geriet Cryo reichlich spröde. So braucht man eine ganze Weile, bis man den Aufbau jener nordischen Zivilisationen bis ins Letzte begriffen hat – nicht umsonst entfallen acht der insgesamt 25 frei anwählbaren Einzelspieler-Missionen auf einführende Tutorial-Levels. Unnötig umständlich steuern sich manche Prozeduren und es fällt nicht immer ganz leicht, den Überblick über die momentanen Tätigkeiten seiner Clan-Mitglieder zu behalten. Zwiespältig auch der optische Eindruck: auf der einen Seite die detailverliebt gestalteten Einheiten und Gebäude, auf der anderen die reichlich kargen Landschaften. Schwerer ins Gewicht fallen jedoch Schwächen im Missionsdesign, bei dem oft schon banale Kleinigkeiten über Sieg oder Niederlage entscheiden können. Absolutes Highlight des Programms: der ebenso unkonventionelle wie zündende Folk-Rock-Soundtrack!

Saga

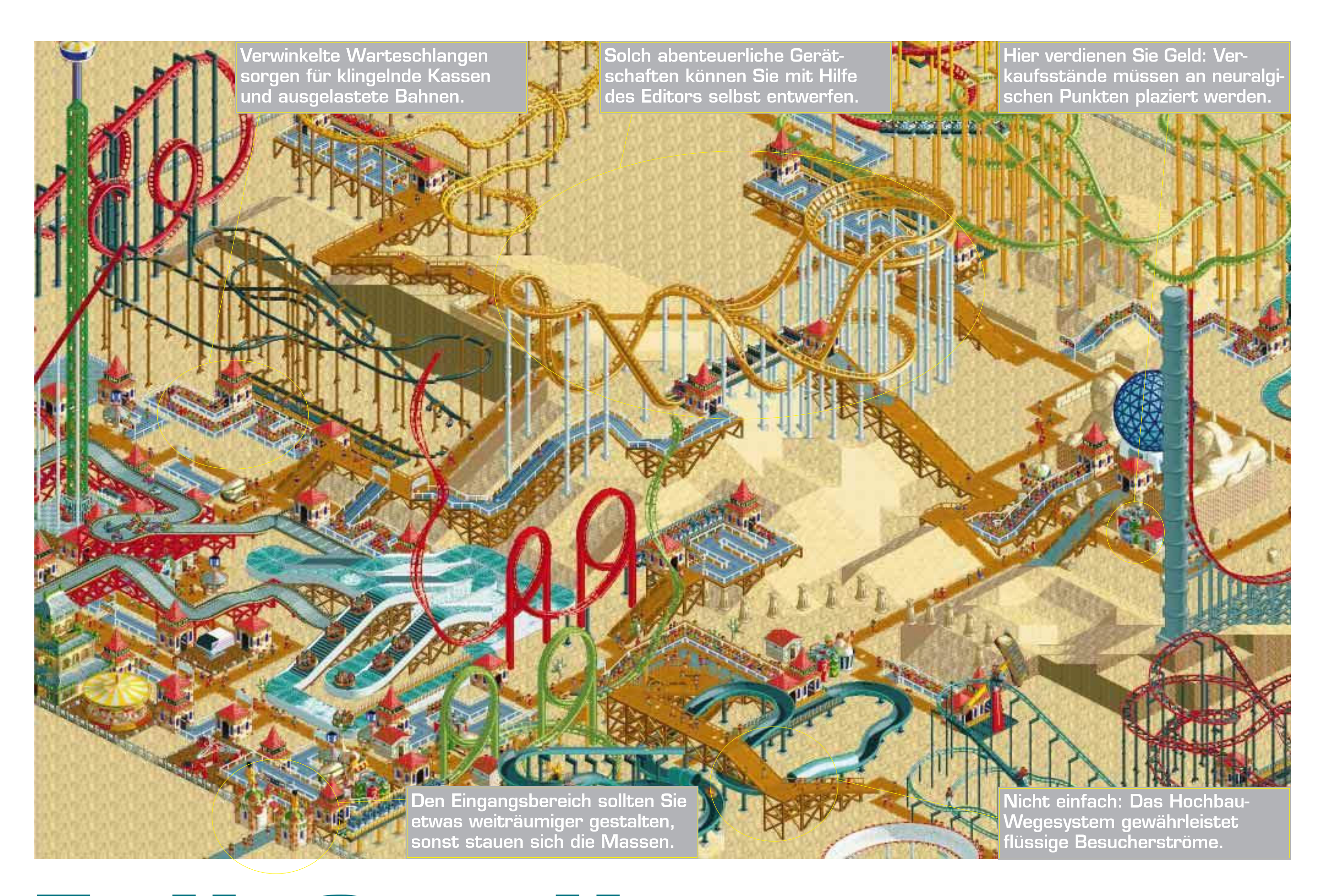


Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk
CD/HD:	226 MB/93 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Cryo Interactive
Veröffentlichung:	März 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	GV120
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	-
Grafik:	65%
Sound:	72%
Mehrspieler:	69%
Einzelspieler:	69%

» Etwas schwerfällig geratener WarCraft-2-Abkömmling «



Verwinkelte Warteschlangen sorgen für klingelnde Kassen und ausgelastete Bahnen.

Solch abenteuerliche Gerätschaften können Sie mit Hilfe des Editors selbst entwerfen.

Hier verdienen Sie Geld: Verkaufsstände müssen an neuralgischen Punkten plaziert werden.

Den Eingangsbereich sollten Sie etwas weiträumiger gestalten, sonst stauen sich die Massen.

Nicht einfach: Das Hochbau-Wegesystem gewährleistet flüssige Besucherströme.

Fall-Studien

Manche Zeitgenossen stürzen sich mit Gummiseilen an den Füßen von Brücken, andere hüpfen mit Snowboards aus Helikoptern und Abertausende steigern ihren Adrenalinausstoß durch den Vergnügungspark um die Ecke. Letztere Stätten sind Ihnen zu öde? Dann jammern Sie nicht, sondern basteln Sie sich mit Rollercoaster Tycoon Ihr eigenes Disneyland.

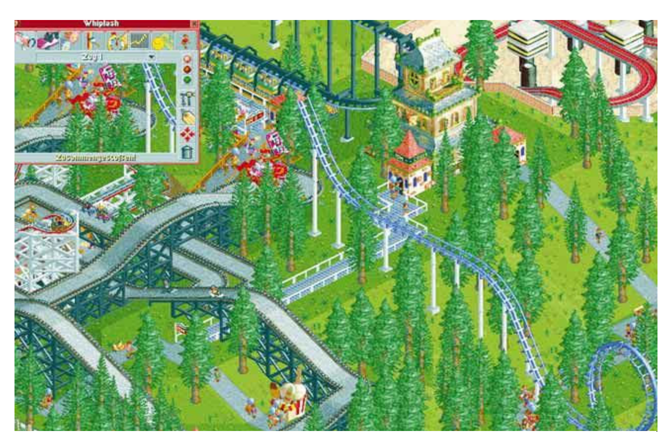
Fakten

- Gleiches Spielprinzip wie bei Theme Park
- Schwerpunkt liegt auf Achterbahnen
- Über 50 unterschiedliche Fahrgeschäfte
- Achterbahn-Editor für eigene Designs
- 21 Missionen
- Umfangreiche Automatikfunktionen und Statistiken
- Komfortable Maussteuerung
- Keine Mehrspieler-Option

In 21 Szenarien müssen Sie sich als Parkmanager beweisen und munter Freßbuden, Fahrgeschäfte und Wege plazieren, auf daß die Besucher in Scharen in Ihre Horte des Frohsinns strömen. Sie lesen den Test zu einer WiSim, also kann es letztlich nur um eines gehen: Geld! Nur wer die größten, schönsten und schnellsten Attraktionen zu bieten hat, kann die Siegbedingungen erfüllen. Da Sie in Rollercoaster Tycoon weder mit menschlichen noch mit Computergegnern zu kämpfen haben, orientieren sich die Siegbedingungen für die Szenarien an Besucherzahlen, die Sie in einer bestimmten Zeit erreichen müssen. Nicht alle Missionen sind von Beginn an wählbar, einige müssen Sie sich erst durch gute Leistungen freispielen.

Do it yourself

Der Start als Parkmanager gestaltet sich immer gleich. Größe und Topographie des Geländes sind vorgegeben, mal stehen sogar schon ein paar Attraktionen oder ein veralteter Park muß auf Vordermann gebracht werden. Bauen Sie also weitere Fahrgeschäfte, investieren Sie Geld in die Forschung, um neue Vergnügungsgerätschaften zu erfinden und alte zu verbessern, und kümmern Sie sich um ein Wegesystem mit sich geschickt windenden Warteschlangen und raffiniert plazierten Verkaufsbuden. Der Clou von Rollercoaster Tycoon sind die über 50 verschiedenen Achterbahnen, mit denen Sie das Blut Ihrer Kunden in Wallung bringen können. Einige Bahnen sind vorgegeben und lassen sich – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – mit ein paar Mausklicks komfortabel in die Landschaft pflastern. Den richtigen Kick bringen aber selbstgebastelte Menschenbeschleuniger, die Sie mit Hilfe des integrierten Bastelsets in Ihre Parks einfügen. Damit verknüpft sind allerdings zwei Nachteile: Zum einen sind diese Eigenkreationen schweineteuer, zum anderen läuft die Parksimulation während des Baus in Echtzeit weiter. Letzteres ist ärgerlich und unnötig, im Grunde aber halb so schlimm, da zahlreiche Automatikfunktionen auf Wunsch den reibungslosen Betrieb Ihres Parks garantieren, damit Sie sich auf die wesentlichen Dinge konzentrieren können. So sorgen z. B. Aufseher dafür, daß Randalierer Ihre



Upps! Diesen Zug hat es erwischt, er wurde wohl mit zuviel Tempo auf die Reise geschickt. Dummerweise saßen bereits Besucher in den Wagen, das wird wohl Tote geben.

schönen Grünanlagen nicht zertrampeln, Hilfskräfte reinigen die Wege und Mechaniker warten Ihre Attraktionen.

Alles fließt!

Was bei Rollercoaster Tycoon fasziniert, ist die Fülle der Möglichkeiten während des Spiels. An jeder Stelle können Sie eingreifen, müssen das aber nicht tun. Egal ob Sie bei Besuchern die Stimmungslage checken wollen, bei einer Konstruktion an der Geschwindigkeitsschraube drehen oder etwa ein

Im Visier: Theme Park 2



Gewöhnungsbedürftig sind die wilden Kamerafahrten von TP 2. Mit Hilfe der Icons links unten steuern Sie das ganze Spiel.

Im Herbst soll es so weit sein, dann wird Bullfrog mit Theme Park 2 – Ride the Rides zum Gegenschlag gegen „Meisterdieb“ Chris Sawyer ausholen. Das Spielprinzip des Klassikers bleibt unangetastet und unterscheidet sich nur wenig von Rollercoaster Tycoon. Auch in Theme Park 2 werden Sie sich in zahlreichen Missionen um die Hege und Pflege Ihrer Vergnügungsparks kümmern müssen, allerdings will Bullfrog mit ein paar spektakulären Neuheiten aufwarten. Theme Park 2 setzt nicht mehr auf die isometrische Spielansicht, sondern will mit frei positionierbaren Kameras Käufer locken. Das knallbunte Parkgeschehen wird mit Hilfe moderner 3D-Karten ins rechte Licht gesetzt, Sie dürfen sich auf ein Grafik-Feuerwerk gefaßt machen. Erstmals soll es sogar möglich sein, aus der Ich-Perspektive die selbstgezimmerten Rides abzufahren. Ob Theme Park 2 auch zu spielerischen Höhenflügen ansetzen kann, werden Sie in Kürze erfahren. Dann will Bullfrog eine spielbare Alphaversion präsentieren.

Hoch hinaus

Die Vielfalt der möglichen Achterbahn-Konstruktionen läßt wirklich das Herz eines jeden Tempo-Freaks schneller schlagen. Aus über 50 Designs können Sie am Ende wählen. Unten sehen Sie eine Auswahl der spektakulärsten mitgelieferten Entwürfe.

Senkrecht-Achterbahn „Vertigo“



Material: Stahlrohrrahmen
Besonderheiten: Steilkurven, senkrechter Sturz, Helix
Max. Streckenneigung: 90 Grad
Max. Höhe: 73 Meter
Max. Geschwindigkeit: 78 km/h

Free Fall „Tower of Terror“



Material: Stahlrohre und Stahlträger
Besonderheiten: Keine
Max. Streckenneigung: 90 Grad
Max. Sturzhöhe: 33 Meter
Max. Geschwindigkeit: 107 km/h

Bob-Achterbahn „Big Bob“



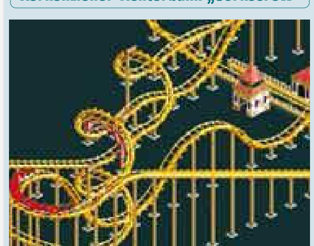
Material: Betonkanal, durch Stahlträger gestützt
Besonderheiten: Steilkurven, Helix
Max. Streckenneigung: 25 Grad
Max. Höhe: 24 Meter
Max. Geschwindigkeit: 61 km/h

Unterbau-Achterbahn „Hairy Hangman“



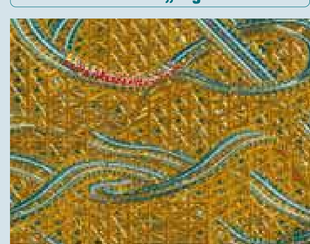
Material: Vierkant-Stahlträger
Besonderheiten: Steilkurven, Loopings, In-Line Twist, halber Looping, Korkenzieher, Helix
Max. Streckenneigung: 60 Grad
Max. Höhe: 36 Meter
Max. Geschwindigkeit: 72 km/h

Korkenzieher-Achterbahn „Corkscrew“



Material: Stahlrohrgestänge
Besonderheiten: Steilkurven, Korkenzieher, Helix
Max. Streckenneigung: 60 Grad
Max. Höhe: 73 Meter
Max. Geschwindigkeit: 61 km/h

Holz-Achterbahn „Big Twister“



Material: Tragende Holzkonstruktion
Besonderheiten: Steilkurven
Max. Streckenneigung: 60 Grad
Max. Höhe: 32 Meter
Max. Geschwindigkeit: 75 km/h

Wasserrutsche „Demon Drop“



Material: Halbrunder Plastiktunnel
Besonderheiten: S-Kurven
Max. Streckenneigung: 60 Grad
Max. Höhe: 20 Meter
Max. Geschwindigkeit: 57 km/h

Katapult-Achterbahn „Thunder“



Material: Stahrohrgestell
Besonderheiten: Loopings, Steilkurven, Helix
Max. Streckenneigung: 75 Grad
Max. Höhe: 46 Meter
Max. Geschwindigkeit: 130 km/h

Kommentar

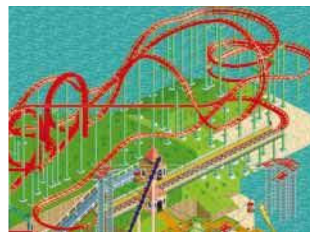
Christian Bigge

Zunächst stolpert man bei Rollercoaster Tycoon von einem Déjà-vu-Erlebnis ins nächste, zu frappierend ist die Ähnlichkeit mit Theme Park. Abgesehen von den herrlichen Renderanimationen in zeitgemäßer Auflösung, unterscheiden sich Aufgabenstellung und Spielablauf kaum vom Original. Doch mit zunehmender Spieldauer entwickelt Chris Sawyers Kniefall vor Disneyland und Co. sein ganz eigenes Flair. Bedienungsfreundliche Automatikfunktionen erleichtern die Planung, alle Vorgänge im Park sind nachvollziehbar und auch der zunächst fitzelige Terraineditor offenbart schließlich seine Stärken. Am meisten Spaß macht aber die Konstruktion eigener Bahnen. Doch vorsichtig: Erst wenn Sie den finanziellen Absturz abgewendet haben, dürfen Sie sich um physikalische „Fallstudien“ bemühen. Gebastelt wird nämlich immer in Echtzeit – leider, denn notwendig wäre das nicht gewesen. Ärgerlich auch der fehlende Mehrspieler-Modus und der ewig gleiche Handlungsablauf zu Beginn der 21 Missionen. Trotzdem ist Rollercoaster Tycoon ein Spiel, mit dem die Zeit wie im Fluge vergeht, und wird auch nach etlichen Spielstunden nie langweilig.



Regenzeit – Freudenzeit! Zwar kommen weniger Besucher, die eigenen Info-Stände verkaufen aber massenweise Regenschirme.

Im Szenario Trinity Island gibt's kaum Landmasse. Also verlegen Sie einen Großteil der Bauten ins Wasser. Die Karte läßt sich dreistufig zoomen.



Fertig! Um so ein Monster zu konstruieren, müssen Sie rund eine Realstunde Bauzeit einplanen. Inzwischen übernimmt die Automatik die Parkverwaltung.

paar Berge mit Hilfe des Terraineditors aus dem Weg schaffen – alles ist möglich. Die drehbare Iso-Ansicht kann in drei Auflösungen genossen werden und offenbart besonders mit 1.024x768 Bildpunkten optische Leckerbissen, auch wenn das Scrolling dann etwas ruckelt. Kein Wunder: Jeder Besucher und jedes Fahrgeschäft wurde liebevoll und auch physikalisch korrekt animiert. Wenn Sie mit Ihren Eigenkonstruktionen über das Ziel hinausschießen, lassen sich auch Unfälle beobachten. Hier müssen wir übrigens noch einen kleinen Bug bei unserer Testversion vermelden, denn eine gecrashte Bahn ließ sich leider nicht mehr in Gang setzen, da half nur der Druck auf den Abriß-Button. Die Menüführung bei Rollercoaster Tycoon ist dagegen nahezu perfekt gelöst. Eine Iconleiste am oberen Bildrand ermöglicht den Zugriff auf alle Funktionen, Mini-Fensterchen im Windows-Stil öffnen sich je nach Bedarf. Schade, daß auf einen Mehrspielermodus verzichtet wurde, auch ein Karteneditor hätte dem Programm gut zu Gesicht gestanden. Doch auch so hat Entwickler Chris Sawyer (Transport Tycoon!) ein Spiel mit hoher Langzeitmotivation erschaffen, bei dem es auch nach stundenlanger Spielzeit immer wieder Neues zu entdecken gibt. Letztlich stört es wenig, daß große Teile des Spielprinzips ziemlich dreist vom betagten Bullfrog-Veteranen Theme Park (siehe Kasten) abgekupfert wurden.

Christian Bigge

Vergleich

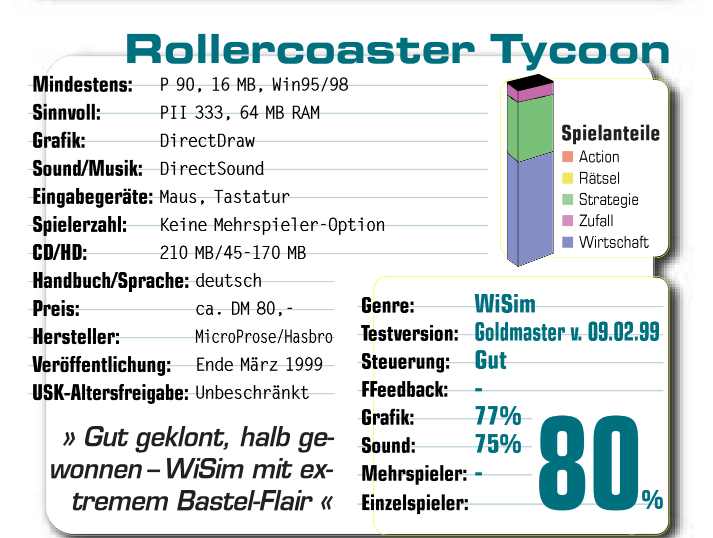
Bei SimCity 3000 dürfen Sie sich gleich um eine ganze Stadt bemühen. Die treffend simulierten Wechselwirkungen innerhalb einer Metropole sind so ziemlich der einzige Pluspunkt, den Maxis gegenüber Rollercoaster Tycoon verbucht. Chris Sawyers Sim Achterbahn glänzt durch perfektes Feintuning und optische Reize – und das selbst ohne die Unterstützung von 3D-Karten. Obwohl komplex, wirkt Rollercoaster Tycoon nicht überfrachtet, was man Pizza Syndicate leider zum Vorwurf machen muß. An den Genre-Klassikern von Bullfrog nagt mächtig der Zahn der Zeit. Mal sehen, was sich Peter Molyneuxs Erben für Theme Park 2 einfallen lassen.

SimCity 3000	83%
Rollercoaster Tycoon	80%
Pizza Syndicate	79%
Theme Hospital	76%
Theme Park	73%

Kommentar

Christian Sauerteig

Was vor ein paar Jahren ein Erfolg war, kann auch heutzutage nicht schlecht sein, dachten sich die Entwickler von Rollercoaster Tycoon und programmierten nicht nur eine täuschend echte Kopie von Bullfrogs Theme Park, sondern auch noch eine bessere. Nach wie vor macht es einen Mordsspaß, seine eigenen Freizeitparks zu bauen. Besonders unterhaltsam ist das Konstruieren von völlig abgefahrenen Achterbahnen, ein Feature, welches bei Theme Park längst nicht so ausgefeilt war. Einzig und allein der fehlende Multiplayer-Modus stört mich, ansonsten gibt es keinen Grund zur Klage. Wem Theme Park gefallen hat, dem kann Rollercoaster Tycoon bedenkenlos empfohlen werden.



Rollercoaster Tycoon

Mindestens:	P 90, 16 MB, Win95/98
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	Keine Mehrspieler-Option
CD/HD:	210 MB/45-170 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	MicroProse/Hasbro
Veröffentlichung:	Ende März 1999
USK-Altersfreigabe:	Unbeschränkt

» Gut geklont, halb gewonnen – WiSim mit extremem Bastel-Flair «

Genre:	WiSim
Testversion:	Goldmaster v. 09.02.99
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	77%
Sound:	75%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	80%

Party für Abenteurer

Genug von Final Fantasy? Keinen Bock auf Silver? In diesem Falle könnten Sie es vielleicht einmal mit dem neuen Vier-Spieler-Rollenspiel aus dem Hause T&E Soft versuchen. Doch lesen Sie selbst...



Schweißtreibende Echtzeitgefechte: Ihre Party wird neben Käfern und Krebsen auch von übelgelaunten Drachen beschäftigt.


Oben: Nette Animesequenzen.
Unten: Ein Speicherpunkt.



Blaze & Blade lockt Sie nach Foresia, „das verbotene Land“. Einst eine blühende Provinz, vernichtete ein magischer Holocaust die Gegend, was Foresia zu einem ziemlich ungastlichen Ort machte. Dennoch zieht es immer wieder Abenteurer dorthin, weil man von sagenhaften Schätzen munkelt, die dort verborgen liegen sollen. Wenn da nur nicht diese angriffslustigen Monster wären.

Seien Sie kreativ!

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, generieren Sie vor Spielbeginn einen Charakter. In Blaze & Blade stellen Sie gleich vier Schergen zu einer Gruppe zusammen. Als Besonderheit kann auf Wunsch jede Figur von einem anderen menschlichen Mitspieler gesteuert werden. Spielen Sie allein, wählen Sie einen Anführer, dem der Rest des Trupps automatisch folgt. Eine computergesteuerte Mannschaft reagiert allerdings bei weitem nicht so gut auf die Ereignisse wie ein eingespieltes Team aus vier Freunden. Vom Zwerg bis zum Elfen gibt es acht Klassen, in die Sie Ihre Helden einstufen. Jeder hat spezifische Eigenschaften und eine Spezialfähigkeit. So knackt der Dieb einfache Schlösser und der Waldläufer spürt Tierfährten auf. Die richtige Zusammenstellung Ihrer Truppe bringt später entscheidende Vorteile. Das Abenteuer startet in einem kleinen Gasthof, der als zentraler Anlaufpunkt während der Reisen dient. Verlassen Sie die Schenke, suchen Sie sich auf einer Oberweltkarte ein Reiseziel aus. So kämpfen Sie sich in Echtzeit durch die dünne Story, springen ein wenig hier und metzeln ein wenig dort. Dargestellt werden Spielfiguren und Umgebung mit einer frei dreh- und zoombaren 3D-Polygon-Engine. Wegen der trägen Gegner, fairer Energieabzüge im Schadensfall und der überschaubaren Rätsel brauchen Sie gerade als Anfänger keine Scheu vor B&B zu haben.

Joachim Hesse

Kommentar

Joachim Hesse

Grafisch und soundtechnisch ist Blaze & Blade nicht mehr als ein schlechter Scherz. Wo sonst klingt ein Kaminfeuer wie Brausepulver im eigenen Mund? Die Grafik präsentiert sich farbarm und mit groben Texturen. Daß das Spiel trotzdem kein Schuß in den Ofen ist, verdankt es der liebevollen Lokalisierung und dem gelungenen Vierspielermodus. Mir hat auch gefallen, die Spielfiguren mit Eigenschaften zu versehen und sie im Spiel weiterzuentwickeln. Japanophile Rollenspieler dürfen einen Blick rsikieren, alle anderen lassen besser die Finger davon!



Basteln Sie eine Figur: Ihre Helden haben Werte für Stärke, Intelligenz, Wille, Gewandtheit, Ausdauer, Magie und Glück.

Blaze & Blade

Mindestens:	P 133, 24 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM, Voodoo-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	4 Spieler an einem PC
CD/HD:	653 MB/2,6 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	T&E Soft/Softgold
Veröffentlichung:	April 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Actionlastiges Fantasyabenteuer mit Schwachstellen «

Genre:	Action-Rollenspiel
Testversion:	Beta v. 26.2.99
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	53%
Sound:	47%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	64%

Adlerauge aufgepaßt

Sie haben Terrororganisationen das Fürchten gelehrt, Geiseln befreit und Bomben entschärft? Dann legen Sie schon mal die kugelsichere Weste an, schnappen sich Ihre Heckler & Koch und bereiten sich auf weitere Einsätze vor: Die Mission-CD zu Rainbow Six ist da!



Im Tadsch Mahal in Indien sollen Geiseln befreit werden.

Neben dem Meisterdieb gab es letztes Jahr nur ein Spiel im Genre Action, das völlig neue Wege beschritt. Rainbow Six ist nicht nur eine exzellente Kombination aus Action und Strategie, sondern auch ein revolutionärer Ego-Shooter. Anfängliche Bugs und die gröbsten Probleme mit der KI behob Hersteller Red Storm mit einigen Updates. Das Resultat konnte sich sehen lassen. Es war eine Freude, die insgesamt 17 Szenarien durchzuspielen. Dementsprechend hoch sind die Erwartungen an die Mission-CD. Nur fünf Einsätze, zwei Trainingsmissionen und insgesamt sechs zusätzliche Mehrspielermodi klingen nicht gerade überzeugend.

Reale Schauplätze

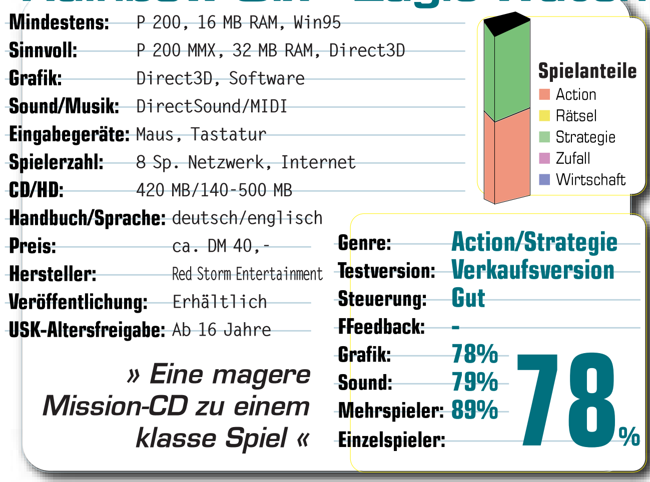
An Grafik, Sound und Spielablauf hat sich nichts geändert. Rainbow Six unterteilt sich nach wie vor in eine Informations-, eine Planungs- und eine Aktionsphase. Immerhin finden einige der Einsätze in weltbekannten Gebäuden statt. Darunter das Capitol in Washington, die Verbotene Stadt und der Big Ben. Hier soll der Spieler wieder Geiseln befreien und Bomben entschärfen. Die Gegner-KI hat Red Storm nicht verfeinert, das Spiel ist immer noch auf dem Stand des letzten Updates Version 1.04. Etwas spärlich, denn die Gegner im Meisterdieb von Eidos sind schließlich auch nicht dumm wie Brot. Zumindest die sechs neuen Mehrspielermodi sind actionlastiger und für einige Stunden unterhaltsam. Was der Mission-CD jedoch fehlt, ist ein Editor, mit dem sich beliebig viele eigene Missionen erstellen lassen.

Alexander Geltenpoth


Im russischen Weltraumhafen lauern schießwütige Terroristen.



Das Team wird für den Einsatz im Capitol ausgestattet.



Rainbow Six – Eagle Watch

Mindestens:	P 200, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Direct3D
Grafik:	Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound/MIDI
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	420 MB/140-500 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/englisch
Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	Red Storm Entertainment
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Action/Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	78%
Sound:	79%
Mehrspieler:	89%
Einzelspieler:	78%

» Eine magere Mission-CD zu einem klasse Spiel «

Kommentar

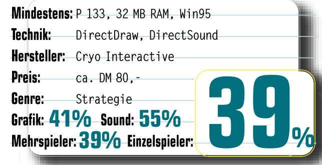
Alexander Geltenpoth

Haben Sie schon mal einen Roman von Tom Clancy in der Hand gehalten? Ziemlich dicker Schinken, oder? Von der Mission-CD zu Tom Clancys Rainbow Six: Eagle Watch läßt sich das nicht behaupten. Mit spärlichen fünf Szenarien wird die Fangemeinde abgespeist. Nach einem halben Tag war der Spaß leider vorbei. Natürlich ist da noch der erweiterte Mehrspielermodus, aber das allein rechtfertigt meiner Meinung nach nicht den Preis. Was wirklich fehlt, ist ein Editor, um eigene Levels zu entwerfen. Eine kleine Intelligenzspritze hätte den Gegnern auch gut getan.

Deo Gratias



Gott spielen, Welten erschaffen und sich ganze Völker untertan machen – immer wieder eine strategische Herausforderung. Auch Cryos Deo Gratias schlägt in diese Kerbe, kann sich aber mit den Referenzprogrammen der Gattung nicht messen. Zu statisch und monoton gestaltet sich der Spielablauf, bei dem man seine Planeten im Wesentlichen über mehrere Menüscreens verwaltet. Der übertrieben pathetische Grundton des Programms zerrt beim Spieler-Gott gewaltig an den Nerven. **ha**



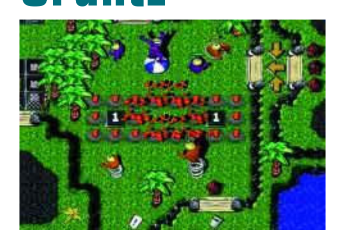
Eliminator



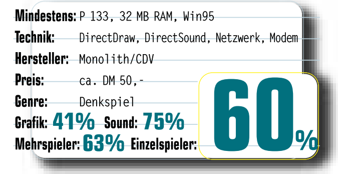
Kriegsgefangene haben's schwer. Geht es nach Psygnosis, testen diese zukünftig Kampfgleiter. In acht weitverzweigten Arenen plätten Sie mit zwölf Waffensystemen einige uninspiriert attackierende Roboter. Konnten Sie eine Formation vernichten, öffnet sich die Energiebarriere zum nächsten Sektor. Belohnt werden Sie mit einem eintönigen Spielverlauf, schrottigen Sound- und Grafikeffekten und einem überhöhten Schwierigkeitsgrad. Positive Aspekte? Ach ja, die Grafik ist schön flüssig. **jh**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: D3D, DSound, CD-Audio, 8 Sp. LAN, TCP/IP
Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 47% Sound: 36%
Mehrspieler: 41% Einzelspieler:
39%

Gruntz



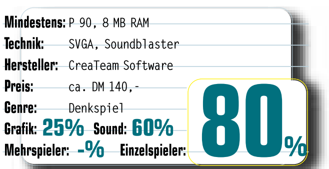
„Was erlauben Gruntz?“, würde Signor Trappatoni fragen. Die Antwort: Das Denkspiel erlaubt es, knubbelige Fabelwesen durch Labyrinthe zu steuern. Auf dem Weg von Punkt A nach Punkt B müssen Sie Schalterpuzzles lösen, Power-Ups sammeln und andere Gruntze austricksen. Grafisch eher mager, bietet es lustige Soundeffekte, possierliche Animationen und vier vorbildliche Lernmissionen. Fazit: Kein Dauerbrenner, aber witzig als Snack oder für Kinder. **hfr**



Skat 3000



Der Nachfolger zu Skat 2095 bietet jede erdenkliche Variation der gängigsten Regeln des Kartenspiel sowie parallel das neueste Regelwerk des DSkV zur Auswahl. Eine ausführliche Anleitung ist zwar enthalten, aber es fehlt ein Tutorial für all jene, die noch nie Skat gespielt haben. Die ausgezeichnete Gegner-KI läßt sich in mehreren Stufen verstellen. Trotz schwacher Grafik und Soundeffekte ist Skat 3000 damit das beste Skatspiel für den PC. **ag**



Scheinheilig

Wir Menschenwürmer kennen meist zwei Arten von Engelsdarstellungen: a) die wunderschöne Lichterscheinung mit wallendem Gewand und güldenem Haar und b) die pummeligen, geflügelten Windelträger. Alles erstunken und erlogen. Denn jetzt steigt Malachi auf die Erde hinab, der himmlische Arnold mit dem Irokesenschnitt.

Vergleich

Actionfans haben eine riesige Auswahl. Requiem schlägt sich trotz der mächtigen Konkurrenz gut. Wegen der Wunder, die der Spieler wirken darf, erinnert es am ehesten an Jedi Knight („Kräfte der Macht", Ich-Perspektive) und Heretic 2 (Zaubersprüche, Tomb-Raider-Perspektive). Die Interaktion mit Nichtspielercharakteren ähnelt Half-Life. Für einen Sprung ganz nach oben reicht es aber trotz Engelsflügeln nicht.

Spiel	Wertung
Half-Life	92%
Unreal	92%
Heretic 2	85%
Jedi Knight	85%
Requiem	80%
Turok 2	78%
Klingon Honor Guard	74%



Hat Mundgeruch und ist auch sonst recht eklig: Lilith, die Tochter des Teufels. Man beachte das hübsche Deckenfenster.

Malachi wird von seinem Chef auf die Erde geschickt, um die Menschheit vor dem Teufel zu retten. Gott hat wohl gewußt, warum er den „Schimanski“ der Himmelspolizei sendet. Einen Diener verlor der Herr bereits, jetzt muß jemand ran, der zupacken kann. Malachi hat im Unterricht nicht immer aufgepaßt („Du sollst nicht töten...“), hält „Friede sei mit Euch“ nur für eine Redensart und das Heiligenbildchen auf seiner Pistole (9 mm) zeugt sowieso von Scheinheiligkeit. Kurz: Requiem ist ein Ego-Shooter, der nicht in Kinderhände gehört.

Fakten

- Über 70 Levelabschnitte
- Rund 15 Gegnertypen
- Sieben Waffen
- 21 Wunderkräfte
- Sieben Multiplayer-Levels
- Deathmatch, Capture the Flag, Kooperation

Adventureelemente

Der Spieler trifft im linearen Requiem auf drei Parteien. Die Höllendiener und ihre Monsterscharen werden von einer Gruppe skrupelloser Söldner unterstützt, die die Bevölkerung unterdrücken. Ferner gibt es die Rebellen, denen Malachi nichts tun darf, weil sonst die Strafe Gottes droht. Jeden über den Haufen zu schießen, ist ohnehin nicht ratsam. Der Spieler muß sich mit Nichtspielercharakteren unterhalten, um an Informationen zu kommen. Ansonsten erfüllt der geflügelte Held Aufträge der Rebellen. ▶

So spielt sich Requiem

Requiem ist ein typischer Ego-Shooter, bei dem es darum geht, von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Hin und wieder gibt es Levels ohne größere Actioneinlagen. Nicht zuletzt müssen diverse Schalter gedrückt werden. Manchmal ist für die Lösung eines Problems der Einsatz der Wunderkräfte nötig. Beispiel: In einem Level will Malachi einen Kran erklimmen. Das Problem: Der Engel gelangt nur über einen Aufzug hinauf, der sich mittels eines weit entfernten Schalters in Bewegung setzt. Rechtzeitig erreichbar ist der losfahrende Aufzug nur mit perfektem Timing...



1. Dieser Kran würde es erlauben, ein Stockwerk höher zu gelangen. Doch wie kommt unser Engel auf den Kran hinauf?



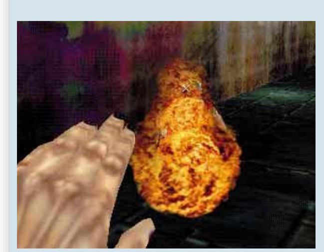
2. Dieser Schalter aktiviert den Aufzug. Jetzt heißt es schnell sein: Der Spieler öffnet das Menü für die Wunderkräfte, aktiviert Enhanced Speed (schneller laufen) und sprintet zum Kran, dessen Aufzug sich bereits in Bewegung gesetzt hat.



3. Rechtzeitig angekommen, bevor der Aufzug wieder unerreichbar wird, hat der Engel den Kran erklommen. Jetzt muß er exakt auf einen aus der Wand ragenden Träger springen, damit er an den Eingang in der Wand herankommt.

Wunderbare Kräfte

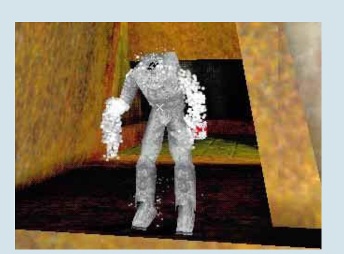
Wie es sich für einen Engel gehört, kann Malachi in den Kategorien Angriff, Verteidigung, Bewegung und Interaktion 21 Wunder vollbringen, sofern er genug Mana besitzt. Dies eröffnet auch im Mehrspielermodus einiges an Abwechslung. Der Bote Gottes bringt u. a. das Blut seiner Opfer zum Kochen, darf heilen, den Willen von Feinden brechen, ein Schutzschild herbeibeschwören, dunkle Gänge in heiliges Licht tauchen, seinen Körper verlassen, Erdbeben verursachen, auf dem Wasser gehen, den Lauf der Zeit verlangsamen und Tote erwecken. Offensiv ausgerichtete Fähigkeiten wirken sich optisch am deutlichsten aus, deshalb wollen wir vier anhand von Screenshots zeigen:



Feuerball: Die Flammen machen aus Gegnern Grillkohle.



Heuschreckenplage: Die gerufenen Kreaturen sind sehr gefräßig.



Salzsäule: Die Gegner erstarren und lösen sich schnell auf.



Apokalypse: Sie entfaltet einen zerstörerischen Lichtkreis.

Requiem

PRÜFSTAND

Bildauflösung 640x480

Legende: Kaum spielbar – Noch spielbar – Gut spielbar – Optimal spielbar – Inkompatibel

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI[2]	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Riva 128 4 MB – PCI[2]	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Matrox G200 8 MB – AGP[2]	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Voodoo Banshee 16 MB – AGP[1]	nicht getestet	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP[1]	nicht getestet	Kaum spielbar[3]	Kaum spielbar[3]	Kaum spielbar[3]
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo 2 12 MB – PCI	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar

Leistungsmerkmale

[1] Nicht möglich bei P 200, da kein AGP
[2] Kein D3D-Test möglich, da noch nicht vollständig implementiert
[3] Kein repräsentativer Wert – siehe auch Fußnote 2

Anmerkung der Redaktion: Die uns vorliegende Testversion enthielt insgesamt noch einige Bugs. Der Hersteller versicherte uns, daß diese noch ausgemerzt würden.

Installation

Ladezeiten, gemessen mit einem 24x-CD-ROM-Laufwerk:

Minimalinstallation (116 MB): lang

Normalinstallation (275 MB): mittel

Maximalinstallation (307 MB): kurz

Ob für den Mehrspielerbetrieb eine CD reicht (sog. Spawn-Version) oder jeder Teilnehmer eine eigene Silberscheibe benötigt, war bei unserer Testversion noch nicht prüfbar.

Pro & contra

- + Biblisch angehauchte Story
- + Weitgehend gute Grafik
- + Spannungsfördernder Sound
- + Düstere Atmosphäre
- + Interaktion mit Nichtspielercharakteren
- + Wunder
- + Interessante Monster
- – Sterile, sehr ähnliche Levels
- – Stellenweise unfair/zu schwierig
- – Keine Automap
- – Einfallslose Waffen
- – Künstliche Intelligenz mit Schwächen



Im Kanalsystem wimmelt es von solchen Riesenmoskitos.



Nichtspielercharaktere wie die Krankenschwester geben Tips.

Unter anderem muß er in ein Krankenhaus eindringen, um Blutkonserven für eine schwer verletzte Verbündete zu stehlen. Diese hat er aus den Klauen der schwarzen Armee befreit. Malachi wehrt sich nicht nur mit den genretypischen Waffen, sondern lernt auch, Wunder zu wirken (lesen Sie dazu den Kasten „Wunderbare Kräfte"). Grafisch gibt es wenig auszusetzen, wenngleich die düsteren Örtlichkeiten mit Ausnahme des organischen Höllenszenarios alle sehr ähnlich und kantig aufgebaut sind und wegen nur spärlicher Lichtspielereien etwas steril wirken. Nett sind in der Stadt Details wie Penner und diskutierende Passanten oder in der Rebellenbasis die überall geschäftig herumwuselnden Partisanen. Die weich animierten Monster präsentieren sich in bester Gruselqualität. Ansehnlich sind ferner die Explosionseffekte. Der Sound (Schreie gequälter Seelen, glaubwürdige Sprachausgabe, kirchenorgelähnliche Klänge bei bestimmten Wundern) unterstützt die Atmosphäre hervorragend.

Dumm wie Toastbrot?

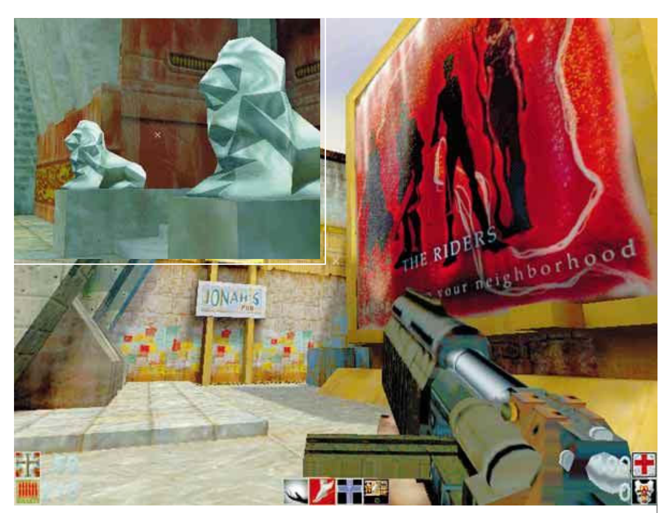
Fragwürdig erscheint die Künstliche Intelligenz der Gegner. Söldner legen sich oft aus Versehen gegenseitig um und das Wort „Deckung" werten viele höchstens als Fachbegriff aus der Tierzucht, nicht als Chance, Geschossen aus dem Weg zu gehen. Andererseits ist das Spiel stellenweise knüppelschwierig, weil unfair. Der



Mit diesem hochrangigen Dämon ist nicht zu spaßen.



Es gibt einige unfaire Stellen: Hinter dieser Tür wird der Spieler von drei Gegnern überrascht und mit Raketen eingedeckt. Zumindest beim ersten Mal endet dies mit dem sofortigen Exitus.



Die Stadt ist mit liebevollen Details gestaltet. Unter anderem gibt es Filmplakate zu sehen (rechts). Nur selten herrscht chronische „Texturarmut", wie im kleinen Ausschnitt oben links zu sehen ist.

Kommentar

Christian Müller

Vom Himmel hoch, da komm' ich her und muß Euch sagen, hier kracht es sehr. Requiem versucht den Spagat zwischen anspruchsvoller Abenteuer-Erzählung und hartem Action-Spiel, bleibt dabei aber doch wieder in den altbekannten Genre-Zutaten stecken: Ballern und Rennen. Der alttestamentarische Racheengel-Hintergrund ist für meinen Geschmack nicht konsequent ausgearbeitet, jedenfalls könnte es sich hierbei auch um irgendeine Fantasy-Story handeln. Abgesehen von den tausendfach gesehenen SciFi-Stadtlandschaften ist Requiems Stärke sicher die Optik. Mit religiösen Versatzstücken angereichert, schafft diese bisweilen eine einmalige Atmosphäre. Dazu tragen auch die famos animierten Spielfiguren und Teufelsgeburten bei. Unter dem Strich zwar keine Konkurrenz für Half-Life, aber ein guter Ego-Shooter mit etwas Himmels-Zauberei und Höllen-Bildern.

plötzlich dahingeraffte PC-Besitzer stellt sich ein ums andere Mal die Frage, ob die Gegner wohl um die Ecken schauen können. Und die Obermotze sind fast zu stark und stimulieren schnell den sogenannten Cheat-Nerv. Wohl dem, der hart bleiben kann...

Harald Fränkel

Kommentar

Harald Fränkel

Requiem ist gut, das kann niemand in Abrede stellen. Ich persönlich war etwas enttäuscht – fast so wie ein Münchner im Himmel. Während Alois Hingerl in der urbayerischen Sage die Grundversorgung durch Bier monierte, mangelt es mir am Gefühl, tatsächlich die Rolle eines Engels übernommen zu haben. Wozu braucht ein Himmelsbote weltliche Wummen? Für mich ist das ein Stilbruch. Sacklzementhalleluja! Außerdem möchte ich richtig fliegen können und nicht wie Grashüpfer Flip lediglich zu einem Hopser fähig sein. Zefixhalleluja! Futuristische Story und Umgebung fand ich gut, aber nicht dazu geeignet, um biblische Inhalte rüberzubringen. Hier hätte die Chance gelegen, Requiem von anderen Ego-Shootern abzuheben. Warum darf ich nicht Zombies auf Friedhöfen jagen und Burgfräulein vor Vampiren retten und warum muß ich von Science-Fiction-Kampftussen Aufträge annehmen? Klasse wäre gewesen, stattdessen z. B. von Gott in verschiedene Epochen der Menschheit geschickt zu werden, um in die Geschichte einzugreifen. Dann hätte ich harfespielend „Hosianna" gesungen und frohlockt. Mir reicht es wegen meiner Erwartungshaltung nicht, nur Ansätze eines biblischen Epos vorzufinden. Ego-Shooter-Fans, die darauf weniger Wert legen, können mit Requiem natürlich selig werden.

Requiem

Mindestens:	P 166, 24 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound (EAX), CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, 4 Sp. Internet, Modem
CD/HD:	490 MB/116-307 MB
Handbuch/Sprache:	englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	3DO/Ubi Soft
Veröffentlichung:	März
USK-Altersfreigabe:	n.n.b.

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta v0.95
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	80%
Sound:	83%
Mehrspieler:	89%
Einzelspieler:	80%

» Guter Ego-Shooter mit Anleihen aus dem Buch der Bücher «

Glanzvolle Erscheinung

Im vergangenen Jahr haben Square und Eidos mit Final Fantasy VII auch auf dem PC den Boden für asiatische Fantasy-Epen bereitet. Mit Silver, einem ebenfalls fernöstlich angehauchten Mix aus Adventure- und Rollenspielelementen, will Infogrames UK nun zeigen, wie man es noch besser machen kann.

In der Stadt lauern an allen Ecken tödliche Gefahren. Daß sich in einem derart unübersichtlichen Kampfgetümmel mit Taktik nicht mehr viel ausrichten läßt, dürfte deutlich zu erkennen sein.



Während David seine großen Fähigkeiten im Nahkampf mit dem Schwert ausspielen kann, bewährt sich Sekune eher aus der Distanz mit Armbrust oder Pfeil und Bogen.

Ausgangspunkt der turbulenten Geschichte ist ein teuflischer Pakt, den der Schurke Silver mit dem Chaos-Gott Apocalypse geschlossen hat: Bringt Silver dem überirdischen Unruhestifter 100 Frauen zum Opfer dar, will ihn dieser als seinen sterblichen Sachverwalter auf Erden anerkennen und mit unbeschreiblicher Macht ausstatten. Silver kann einem solchen Angebot nicht widerstehen und schickt sofort seinen Sohn Fuge los, um im Land Jarrah die Frauen zusammenzutreiben. Diese ahnen dabei noch nicht, daß es um ihr Leben geht – man erzählt ihnen lediglich, daß sich Silver eine Braut aussuchen will. Die Brutalität, mit der Fuges Schergen ans Werk gehen, läßt jedoch nichts Gutes erahnen. Als sie schließlich auch Jennifer, die Frau unseres Helden David, entführen, nimmt das Abenteuer seinen Lauf: David will Jennifer zurückhaben, koste es, was es wolle – also macht er sich mit ein paar Verbündeten auf, um die verschleppten Frauen zu befreien und dem machtversessenen Silver einmal gründlich den Kopf zu waschen.

Fakten

- Rollenspielartige Charakterentwicklung
- Party aus bis zu drei Charakteren
- Charaktere mit unterschiedlichen Kampfstärken
- Mausgesteuerte Echtzeitkämpfe
- Polygoncharaktere
- Vorgerenderte Hintergründe mit Horizontal-Vertikalscrolling
- Speichern nur an bestimmten Punkten

Teamarbeit in Fantasialand

Es folgt eine Odyssee durch schwer bewachte Städte, feucht-modrige, unterirdische Felslabyrinthe und Waldidyllen, deren Frieden sich meist schnell als trügerisch erweist. David trotzt mit Schwert, Katapult oder Kampfaxt ganzen Horden von stark bewehrten Wachmännern, wahren Kampfbestien von Hunden und jeder Menge bizarrer

Fantasy-Kreaturen. Im Lauf der Zeit steigert David seine Fertigkeiten im Streit und kann sich immer größeren Herausforderungen stellen – nicht selten jedoch wäre er ohne fremde Hilfe schlichtweg überfordert. Ein Glück, daß sich ihm unterwegs immer wieder hilfreiche Freunde anschließen und ihre ganz speziellen kämpferischen Fähigkeiten in den Dienst der guten Sache stellen: Die reizende Sekune kann beispielsweise sehr gut mit Fernwaffen umgehen, während Vivienne mit ihren Schwertkünsten brilliert. Jeder von Davids Freunden, zu denen unter anderem auch noch ein Magier und ein schlagkräftiger Muskelprotz gehören, bringt seine ureigenen Charakterattribute mit, die dem Spieler bei Auseinandersetzungen mit Gegnern ein breites Experimentierfeld eröffnen.

So spielt sich Silver



Das Unglück nimmt seinen Lauf: Silver läßt durch Fuge alle Frauen im gebärfähigen Alter gefangennehmen, um sie dem Gott Apocalypse zu opfern. Derartige Zwischensequenzen bedienen sich der selben Engine wie das eigentliche Spiel und fügen sich deshalb ohne stilistischen Bruch ins Gesamtbild ein.



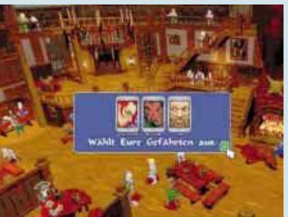
Bevor Sie sich mit David ins große Abenteuer stürzen, um Jennifer aus den Klauen des Widerlings Silver zu befreien, erhalten Sie vom Großvater des Helden eine Trainingslektion über die wichtigsten Kampftechniken mit dem Schwert. Damit sind Sie für Ihre ersten Auseinandersetzungen mit Silvers Schergen gerüstet.



Mit einem Rechtsklick der Maus bringen Sie das kompakte Interface auf den Bildschirm, das zur Verwaltung von Waffen, Zaubersprüchen, Spezialfertigkeiten und Nahrung für alle Mitglieder ihrer Party dient. Zwischen den einzelnen Helden schalten Sie hin und her, indem Sie auf die Porträts in der Mitte klicken.



Über das Interface können Sie auch detaillierte Informationen über die Fähigkeiten Ihrer Helden abrufen und in Erfahrung bringen, was ihnen so alles an Items und Spezialfertigkeiten zur Verfügung steht. Von hier aus haben Sie außerdem Zugriff auf die Karte, mit der Sie bequem von Location zu Location springen können.



Von Zeit zu Zeit treffen Sie unterwegs auf Zeitgenossen, die sich bereitwillig Ihrem Kampf gegen Silver anschließen. Da jeder dieser Charaktere über andere Fertigkeiten verfügt, fällt einem die Wahl gelegentlich durchaus schwer. Der bullige Jug ist in jedem Fall ein Gewinn für die Heldentruppe.



Besondere Würze kommt immer dann ins Spiel, wenn die Helden den Kampf mit Dämonen aufnehmen, die sich am besten mit den effektvollen Zaubersprüchen zur Strecke bringen lassen. Insgesamt dürfen sich David und seine Mitstreiter acht verschiedener Magien bedienen, die jeweils drei Stärkelevels umfassen.

Magische Augenblicke

Selbstverständlich wird das Land Jarrah auch von diversen Dämonen bevölkert, gegen die David und seine Freunde mit Schild und Schwert allein nur wenig ausrichten vermögen. Hier kommen die acht mächtigen, in drei verschiedenen Stärkelevels verfügbaren Zauberkräfte ins Spiel, die die Palette der „konventionellen" Waffen wirkungsvoll ergänzen und zudem eine Menge fürs Auge bieten. Nicht nur, daß sich Infogrames UK bei der effektvollen Umsetzung der Zaubersprüche wirklich ins Zeug gelegt hat, nein, es macht dank der einfachen Steuerung auch ungeheuer Spaß, beispielsweise einem Feuerdämon mit einem Eiszauber ein wenig das Mütchen zu kühlen...



Die gesamte Bibliothek ist von aufdringlichen roten Kobolden bevölkert, die sich aus der Entfernung ziemlich gut mit der Steinschleuder besiegen lassen.

Vergleich

Es dürfte wohl stark von persönlichen Vorlieben abhängen, ob man nun Squaresofts Final Fantasy VII oder Infogrames' Silver den Vorzug gibt. Silver sieht „schöner" aus, spielt sich komfortabler und läßt einem mehr Freiraum. An Final Fantasy VII hingegen haben Sie eine ganze Weile länger zu knabbern, wenn Sie es bis zum Ende durchspielen wollen...

Silver	82%
Final Fantasy VII	81%



Dumm gelaufen: Nach dem Kampf liegen die auf dem Boden verstreuten Items so unglücklich hinter der Mauer, daß man sie nur noch am veränderten Aussehen des Cursors erkennen kann.



Wenn die Heldengruppe während ihrer Abenteuer genügend Goldstücke angesammelt hat, kann sie sich bei diversen Händlern mit nützlichen Gegenständen eindecken.

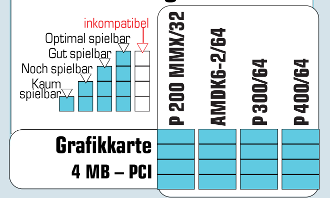
Silver

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Bereits ab einem P 166 erwies sich Silver in allen getesteten Konfigurationen als sehr gut spielbar - Performance-Unterschiede waren auch bei verschiedenen Grafikkarten nicht zu erkennen.

Bildauflösung 640x480



Installation

Silver wird auf zwei CDs ausgeliefert und belegt auf der Festplatte etwa 140 MB - Spielstände nicht mit eingerechnet.

Steuerung

Silver wird fast komplett mit der Maus gespielt - über weite Strecken unterscheidet sich die Steuerung nicht von herkömmlichen Point&Click-Adventures. Im Kampfmodus jedoch zeigt sich die ganze Innovativität des Systems: Mit simplen Mausbewegungen bei gedrückter <Strg>-Taste ist es möglich, die raffiniertesten Schwerthiebe auszuführen, dem Gegner auszuweichen, zuzustechen, zu schlagen etc. Leider kann man die Leistungsfähigkeit des Kampf-Interfaces oft gar nicht auskosten, denn häufig treten die Gegner in solcher Überzahl auf, daß im allgemeinen Getümmel einfach die Übersicht für raffiniertere Manöver fehlt.

Sound & Musik

Die deutsche Sprachausgabe von Silver ist technisch auf sehr hohem Niveau, wirkt aber manchmal schauspielerisch nicht ganz überzeugend. Nur Positives läßt sich über die Soundeffekte vermelden: Besonders der zweckmäßige Geräuscheinsatz in den Kämpfen und die wuchtige akustische Untermalung der Zaubersprüche sind immer wieder eine Freude. Die fast märchenhafte Fantasy-Atmosphäre des Spiels gewinnt noch durch die eher ruhig und romantisch bis impressionistisch anmutende Orchestermusik im Hintergrund an Reiz.

Pro & contra

- + Epische Story mit vielen überraschenden Ereignissen
- + Packende Atmosphäre
- + Gut durchdachte Steuerung
- + Abwechslungsreiche Locations
- + Grafisch meist sehr ansprechend
- + Sehr stimmungsvoller Orchestersoundtrack
- + Rollenspielmäßige Charakterentwicklung
- + Möglichkeit, Parties zu bilden und strategisch einzusetzen
- − Sehr kampflastiges Gameplay
- − Kämpfe oft unübersichtlich
- − Polygoncharaktere harmonieren nicht immer perfekt mit den vorgerenderten Hintergründen
- − Keine Möglichkeit, an beliebiger Stelle zu speichern
- − Deutsche Sprachausgabe schauspielerisch nicht durchgehend überzeugend
- − Testversion enthielt noch eine Handvoll Bugs, die den Spielspaß beeinträchtigen
- − Lange Ladezeiten beim Aufrufen von Spielständen

Grafik

Silver bietet lediglich die Auflösung 640x480 an, im Optionenmenü kann einzig und alleine die Helligkeit an die individuellen Erfordernisse angepaßt werden. Die mehr als 200 Szenen werden in teilweise sowohl vertikal als auch horizontal scrollenden, vorgerenderten Hi-Res-Hintergründen dargestellt. Dort agieren sauber animierte Anime-Helden, die sich aus Polygonen zusammensetzen - wie in Final Fantasy VII harmoniert auch in Silver der Grafikstil der Locations nicht immer ganz mit den vergleichsweise grob dargestellten Helden. Probleme gibt's außerdem des öfteren mit der Übersicht: Gerade bei Kämpfen, die in größerer Entfernung stattfinden, verkommen die Beteiligten meist zu unansehnlichen Pixelklumpen, die schwer voneinander zu unterscheiden sind. Zuweilen kommt es auch vor, daß Items zum Aufsammeln auf dem Bildschirm so von anderen Elementen verdeckt werden, daß man sie nur noch am veränderten Aussehen des Cursors erkennt.

Ein voller Rucksack

Apropos Steuerung: Silver verfügt über ein vorbildlich kompaktes Interface, das die simultane Kontrolle über drei verschiedene Charaktere zum Kinderspiel werden läßt. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen seiner Recken öffnet man das perfekt durchdachte Menü, in dem alle wichtigen Elemente um die Porträts der Helden angeordnet sind, die der Party zu diesem Zeitpunkt angehören. „Sprechende“ Icons sorgen dafür, daß man sich schon nach kürzester Zeit in den zweckmäßig nach Nahkampf- und Fernwaffen, Zaubersprüchen, Spezialfähigkeiten, Nahrung etc. unterteilten Kategorien zurechtfindet. Zwischen den einzelnen Charakteren wechselt man, indem man ihre Porträts anklickt – sämtliche verfügbaren Items lassen sich so mit ein und demselben Inventar auf die verschiedenen Helden verteilen, was sich gerade in hektischen Situationen gut bewährt. Eine Pergamentrolle im Rucksack verschafft außerdem jederzeit den ultimativen



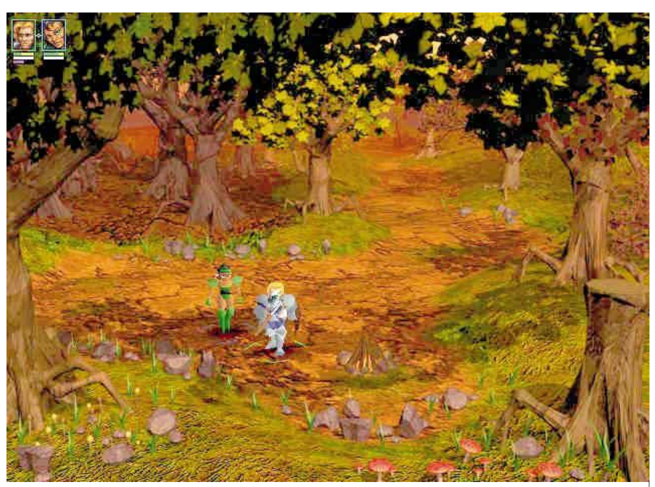
Dieses mächtige Tor können nur „brave“ Helden unbeschadet durchqueren – für David und seine Mitstreiter kein Problem! Hier können sie sich sogar einmal lästige Verfolger vom Hals schaffen.



Mitten im Wald befindet sich ein magischer Steinkreis, an dem die Helden für eine Weile neue Kräfte schöpfen können.



Die einzelnen Figuren werden in Silver stets im richtigen Größenverhältnis zur Raumtiefe dargestellt.



Die Ruhe der idyllischen Waldlichtung trügt: Schon ein paar Schritte weiter wird den Helden im wahrsten Sinne des Wortes kräftig eingeheizt.



Zur Darstellung der Locations wählten die Grafiker oft recht interessante Perspektiven: Hier nehmen Sie Davids Wohnung von oben wie durch ein Fisheye-Objektiv wahr.

Überblick über die mitgeschleppten Gegenstände, die Erfahrung und gesundheitliche Verfassung der Helden sowie über deren verbliebenen Mana-Vorrat zum Zaubern.

Mäuse-Geplänkel

Obwohl die Silver-Story deutliche Adventure-Züge trägt, steht das Lösen von Puzzles eigentlich nicht im Vordergrund. Das Gameplay ist sehr actionorientiert und lebt zum großen Teil von den Kampfsequenzen, die auf völlig neuartige Art mit der Maus abgewickelt werden: Ein Linksklick auf den Gegner bei gedrückter <Strg>-Taste und einer Mausbewegung nach rechts läßt den Helden einen Schwertstreich nach rechts ausführen, bei einer raschen Vorwärtsbewegung sticht er mit voller Wucht auf seinen Widersacher ein. Auch Zurückweichen und Abblocken sowie eine blitzschnelle Drehung um 180 Grad sind möglich. Jeder Streiter der Helden-Party läßt sich einzeln anwählen und plazieren, eine Mehrfachauswahl nimmt man – wie von Command & Conquer gewohnt – mit einem bei gedrückter Maustaste aufgezogenen „Gummiband“ vor. Das System funktioniert recht gut, stößt aber vor allem wegen des grafischen Grundkonzepts von Silver auch oft an seine Grenzen: In einem wüsten Polygonknäuel aus mehreren Kämpfern machen die taktischen Möglichkeiten einfach keinen Sinn mehr, noch dazu, wenn die Auseinandersetzung sich in größerer Entfernung im „Miniaturformat“ auf dem Bildschirm abspielt. Schade: Wer wie in Diablo einfach stur mit der linken Maustaste auf den Gegner „draufhält“, kommt ohne weiteres ebenso zum Ziel....

Herbert Aichinger

Kommentar

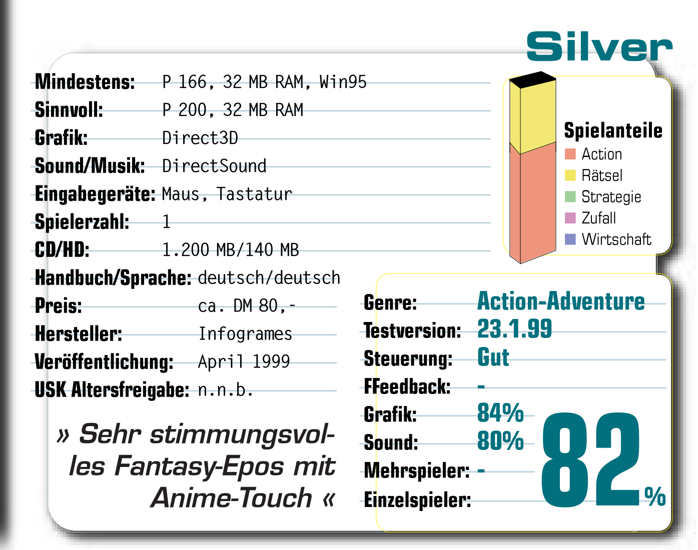
Christian Bigge

So ganz kann ich Herberts Meinung nicht teilen. Die Rätsel von Silver kratzen mir zu sehr an der Oberfläche und auch die dünn gesäten Gesprächsmöglichkeiten nehmen etwas von der ansonsten sehr dichten Atmosphäre. Ob Sie es glauben oder nicht, auch die sehr konsolenlastige Kampfsteuerung gefiel mir bei Final Fantasy VII besser, beim actionbetonteren Silver kommt ungewollt Gevatter Zufall ins Spiel, gerade wenn die automatische Kamera mal zu weit heraus- oder zu nah heranzoomt. Soweit die Kritik, doch keine Sorge, Silver geht nicht umsonst mit einem knappen Punktsieg aus der Fantasy-Schlacht hervor. Dafür sorgen vor allem die liebevoll ausgearbeiteten Charaktere, die stimmungsvolle Story und natürlich die opulente Grafik, die Final Fantasy in seine Schranken weist. Hier nutzte Infogrames die augenblickliche technische Überlegenheit moderner PCs, während Squares Epos seine Konsolenwurzeln nicht verleugnen kann. Wer auf das Manga-Ambiente steht, sollte sich sowieso keines der beiden Spiele entgehen lassen. Auch Silver zeigt, wie moderne Adventures auszusehen haben, eine ebenso epische Spieldauer wie bei Final Fantasy wäre das Tüpfelchen auf dem i gewesen.

Kommentar

Herbert Aichinger

Silver hat mich vom ersten Moment an mit seiner intensiven Atmosphäre und dem komfortablen Gameplay begeistert. Man kann richtig in die hervorragend erzählte Geschichte eintauchen und sich mit seinen Helden identifizieren. Abgesehen von der geringeren Spieltiefe hat Silver auch dem Hauptkonkurrenten Final Fantasy VII einiges voraus: Die Steuerung via Maus geht um Welten leichter von der Hand als mit dem halbherzig umgesetzten Konsolen-Interface des Square-Klassikers. Auch die Kämpfe gewinnen durch die Echtzeitkomponente gegenüber dem rundenbasierten System von Final Fantasy VII zusätzlich an Dynamik. Eine gute Entscheidung der Silver-Entwickler war es ferner, das Gameplay weniger linear zu gestalten und dem Spieler in der Welt von Jarrah ein gewisses Maß an Bewegungsfreiheit zuzugestehen. Sowohl eingefleischten Rollenspielern als auch Adventure-Fans könnte höchstens das sehr kampfbetonte Gameplay etwas sauer aufstoßen, aber dies ist wohl in erster Linie eine Frage des persönlichen Geschmacks. Mit den kleinen technischen Schwächen des Programms hingegen kann man durchaus leben: Gelegentlich gibt‘s auf dem Bildschirm geringfügige Probleme mit der Übersicht, das Laden von Savegames könnte etwas flotter vonstatten gehen und die Möglichkeit, an jeder beliebigen Stelle speichern zu können, wäre schön gewesen.



Silver

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1.200 MB/140 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	April 1999
USK Altersfreigabe:	n.n.b.

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	23.1.99
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	84%
Sound:	80%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	82%

» Sehr stimmungsvolles Fantasy-Epos mit Anime-Touch «

Im Crashtest

Carmageddon 2 als normales Rennspiel zu bezeichnen, wäre ähnlich sittenwidrig, wie den musikalischen Erfolg von Trällermilchbubi Oli P. auf dessen Talent als Sänger zurückzuführen. Weshalb, das erfahren Sie in unserem Test.



Ende einer Dienstfahrt: Der Spieler hat mit seinem Auto ein gegnerisches Fahrzeug von hinten gerammt und ausgeschaltet. Anschließend gilt es, die total verbeulte Front des eigenen Flitzers zu reparieren.

❶ Tacho, ❷ Erledigte Gegner, Rundenzahl, Geld, ❸ Verbleibende Zeit, ❹ Überfahrene Aliens, ❺ Schilde, Motorleistung, Angriffskraft, ❻ Schadensanzeige, ❼ Infos zum nächsten Gegner, ❽ Minimap (blaue Linie: Wegpunkt; gelbe Linie: gewählter Gegner)

Ja, der Spieler kann bei Carmageddon 2 einen Level gewinnen, indem er am schnellsten alle Runden eines Kurses absolviert. Aber will das jemand? Möglich ist es ferner, sämtliche durchs Szenario spazierenden Außerirdischen umzufahren. Bei Strecken mit über 1.000 solcher Kreaturen fällt das mangels dauerhaftem Unterhaltungswert flach. Also bleibt Punkt 3: Sie schalten jeden gegnerischen Rennwagen aus. Das geschieht durch geschickte Rammaktionen oder indem Sie Waffen wie Abwehrschleudern, Minen und am Heck befestigte Morgensterne einsetzen. Diese müssen ebenso eingesammelt werden wie diverse Power-Ups. Als des Schreiberlings Liebling in der letztgenannten Sparte erwies sich die kurzzeitige Verwandlung in ein Geschoß mit Steinkarosserie. Wer in diesem praktischen Gewand einem gegnerischen Vehikel mit Schwung in die Parade donnert, befördert den bedauernswerten Boliden ruckzuck in den Autohimmel. Ansonsten empfiehlt sich vorwiegend die Sandwichtechnik: Wer den Gegner geschickt zwischen sich und eine Hausmauer bugsiert, der zaubert bereits vor dem Aufprall ein Siegergrinsen auf seine Lippen.

Fakten

- Zehn Welten
- 30 Strecken
- Zehn Missionen
- Dutzende von Fahrzeugen und Power-Ups
- Vollkommene Bewegungsfreiheit
- Sichtbare Schäden
- Ausgeklügelte Physik
- Iron-Maiden-Soundtrack

Bruchpiloten

Hat der Bruchpilot ein Rennen gewonnen und Geld gehamstert, darf er sich vor dem nächsten Duell einen weiteren Flitzer kaufen. Die Wagen besitzen unterschiedliche Eigenschaften (Geschwindigkeit, Panzerung, Preis etc.), was sich entsprechend auf die Fahrphysik auswirkt. Carma 2 bietet die durchgeknalltesten Vehikel. Gabelstapler, Monstertrucks, Sportwagen, Militärflugzeuge, Muscle-Cars



Diese Abwehrwaffe schleudert Gegner wild herum. Im Hintergrund: eine Achterbahn, die sogar befahren werden kann.

Vergleich

Der Vergleich hinkt zwar ein wenig, ist aber gerechtfertigt: Wie in Carmageddon 2 genießt der Spieler bei Grand Theft Auto (Vogelperspektive) viel Bewegungsfreiheit und wuselt sich mit seinem Wagen durch verkehrsreiche Szenarien. Während GTA stärker auf abwechslungsreiche Aufträge setzt, stehen bei Carmageddon 2 Zerstörungswut und Entdeckerfreude im Vordergrund. Interstate ´76 besitzt ähnlich wie Grand Theft Auto mehr Adventureelemente und eine Menge Atmosphäre, kann aber heutzutage technisch nicht mehr mithalten.

Spiel	Wertung
Grand Theft Auto	79%
Carmageddon 2	78%
Interstate ´76 (abgewertet)	75 %
Carmageddon (abgewertet)	68%



Witzig, aber weniger empfehlenswert: In der Cockpitperspektive, hier am Steuer eines Gabelstaplers, fehlt es an Übersicht.



Echte Missionen sind dünn gesät. Hier soll der Spieler einen Monstertruck stoppen, der von Aliens gestohlen worden ist.

Kommentar

Harald Fränkel

Ich habe Carmageddon 2 trotz technischer Mängel, der auf Dauer wenig abwechslungsreichen „Missionen“ und der billig aussehenden Aliens mit der Ausdauer eines Irren gespielt. Es entwickelten sich Begeisterungsgefühle, wie sie normalerweise nur kreischende Mädels bei einem Backstreet-Boys-Konzert an den Tag legen. Na ja, jedenfalls fast. Faszinierend sind die Ideen der offensichtlich völlig durchgeknallten Entwickler. Immer wieder gibt es in den großen Welten Neues zu entdecken, so daß Erkundungstouren mörderisch viel Spaß machen. Objektiv betrachtet ist das Actionspektakel „nur“ ein gutes Spiel. Die Gegner machen nicht den Eindruck, ein Rennen gewinnen zu wollen, sondern rasen lediglich wild durch die Gegend. Das physikalische Verhalten von Autos und Umgebungsgrafiken ist genial. Allerdings wirkt das Geschehen oft zeitlupenhaft und träge.

mit Stereoanlagen, die ganze Kofferräume füllen – es gibt alles, was das Herz begehrt. Während des Spiels sorgt ein aufgeräumtes Display für Übersicht. Die zusätzlich einblendbare Karte vermeidet Irrfahrten bei der Suche nach den Wegpunkten. Jeder Schaden am Auto ist sichtbar. Die anfangs polierte Außenhaut verformt sich, Scheiben splittern, Flammen züngeln und Rauch steigt gen Himmel.

Entdeckerdrang

Die Grafik ist durchschnittlich. Platte Flächen, Pixel und der träge Bildaufbau beleidigen das Auge. Dafür wummern aus den Boxen realistische Unfallgeräusche und Originalstücke der Heavy-Metal-Band Iron Maiden. Der Spieler muß sich nicht an den Streckenverlauf halten. Absolute Bewegungsfreiheit ist Trumpf. Sie dürfen u. a. eine Bobbahn runterrauschen, in Gebäude hineinrasen, wie ein Stuntman durch Flammenreifen springen, über einen Flughafen brettern (Grundregel: Meide Kollisionen mit einer startenden 747...) oder durch die Kanalisation einer Stadt bügeln. Gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung. Wer den Bogen raus hat, darf aber herrlich um die Kurven driften, indem er die Handbremse geschickt einsetzt.

Harald Fränkel



Die Schwächen beim Bildaufbau sind auf diesem Screenshot ersichtlich. Am Horizont herrscht häufig Schwärze.



Bei Carma 2 gibt es die verrücktesten Szenarien zu bestaunen: Hier findet ein Rennen auf einem Flugzeugträger statt.

Carmageddon 2

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 233, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	6 Sp. Netzwerk
CD/HD:	290 MB/208 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Stainless Soft.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Actionspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Mangelhaft
Grafik:	58%
Sound:	79%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	78%

» Technisch eher mager, aber voller verrückter Ideen «

Das Ziel verfehlt

In der geheimen Söldnerbasis auf Madagskar rollt eine schwer bewaffnete F-16 mit katzengleicher Camouflagelackierung aus dem Hangar. Ihr Ziel sind terroristische Rebellenaktivitäten in ganz Afrika. Sind das die richtigen Zutaten für ein packendes Fliegerabenteuer?

Schon das Intro macht Appetit auf mehr und erinnert an den legendären Strike Commander von Origin. Doch gleich danach macht sich schon Ernüchterung breit. Sie erstellen Ihre Pilotenakte und nehmen an vier Trainingsflügen teil, die interaktiv mit Sprachausgabe moderiert sind. Die Bedienung der F-16 wird allerdings nur unzureichend erklärt, so daß der Blick ins Handbuch später nicht ausbleibt. Neben einigen Schnelleinsätzen bilden vier Kampagnen zu je zehn Missionen das spielerische Herzstück. Ihre Auftraggeber schicken Sie nach Marokko, Äthiopien, Kenia und Madagaskar, um dort Rebellen zur Raison zu bringen.

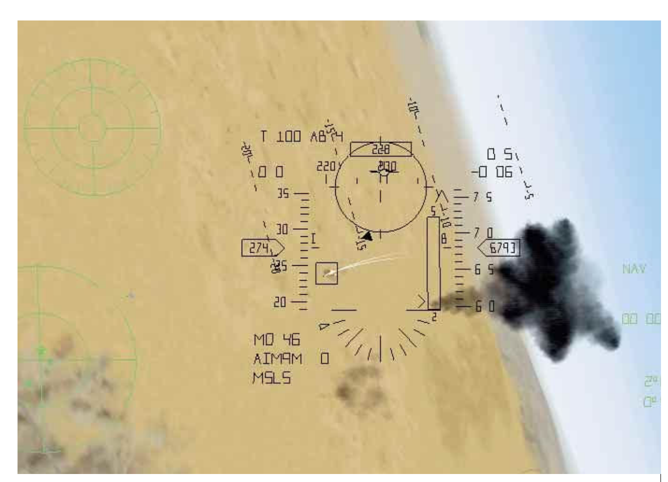
Prämien für die Katz‘

Für die Erledigung der Aufträge kassieren Sie fette Geldprämien, die sich auf einem Konto summieren. Abgestürzte Maschinen werden Ihnen in Rechnung gestellt. Das war‘s aber auch schon mit der Buchhaltung, denn Waffen oder Ausrüstung stehen unbegrenzt zur Verfügung und Reparaturen gibt‘s umsonst. Damit wird die Idee des Söldnerpiloten zu einer puren Highscore-Liste abgewertet. Die Missionen bieten mit Abfangaufträgen, Bombardements, Eskorten und Staffelflügen die ganze Bandbreite, ohne wirklich spektakulär oder besonders spannend zu sein. Meist fliegen Sie drei oder vier Wegpunkte ohne Zeitkompression ab, zerstören ein paar Ziele und kehren auf Knopfdruck in die Basis zurück, wo Sie nur noch ein spartanischer Abschlußbericht erwartet. Von Zwischensequenzen keine Spur.

Christian Müller



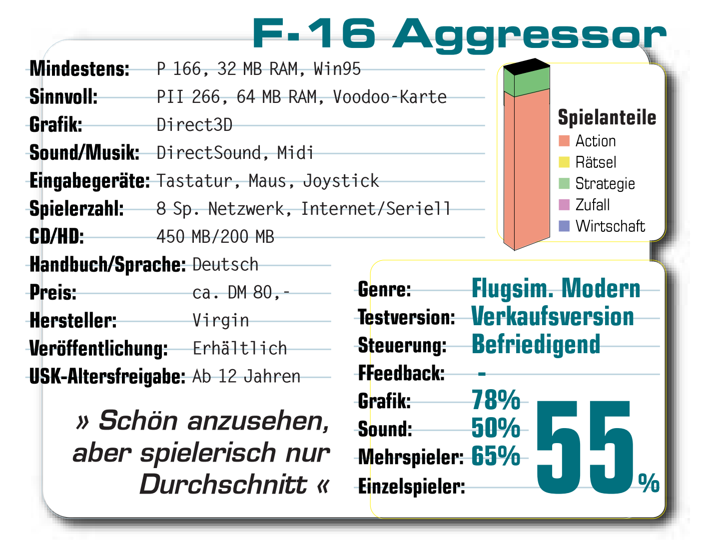
Die sauber modellierte F-16 steht in Diensten der Söldner und hat Jets, Hubschrauber, Panzer, Züge, Schiffe und Gebäude zum Ziel.



Eine feindliche MIG schmiert nach einem Raketentreffer ab. Die Mission ist erfüllt, auf Knopfdruck geht es zurück zur Basis.



Gratisbewaffnung: Wozu sind die Geldprämien für erfolgreiche Missionen gut, wenn sie nicht wieder ausgegeben werden können?



F-16 Aggressor

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll: PII 266, 64 MB RAM, Voodoo-Karte
Grafik: Direct3D
Sound/Musik: DirectSound, Midi
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl: 8 Sp. Netzwerk, Internet/Seriell
CD/HD: 450 MB/200 MB
Handbuch/Sprache: Deutsch
Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Virgin
Veröffentlichung: Erhältlich
USK-Altersfreigabe: Ab 12 Jahren

Spielanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Schön anzusehen, aber spielerisch nur Durchschnitt «

Genre: Flugsim. Modern
Testversion: Verkaufsversion
Steuerung: Befriedigend
FFeedback: -
Grafik: 78%
Sound: 50%
Mehrspieler: 65%
Einzelspieler: 55%

Kommentar

Christian Müller

Die F-16-Maschine ist so lackiert wie der gute alte Strike Commander und erzählt auch eine Hintergrundgeschichte im Söldnermilieu mit hohem Motivationspotential: Abenteuer erleben, Gerechtigkeit ausüben, Geld verdienen. Im Spiel selbst erstickt die Pilotenkarriere aber doch wieder in drögen Statistiken. Selbst die Missionen sind nicht spektakulär. Da lassen mich auch die gelungene Optik, das gute Flugmodell und die schnelle Grafikengine kalt.

Märchenstunde

Mr. Tolkien und die Gebrüder Grimm hätten an Galador ihre helle Freude. Munter tapst das Point&Click-Abenteuer durch die Mythenwelt der Fantasy-Urväter und bedient gelassen alle Klischees. Reicht das aus, um gegen LucasArts und Sierra zu bestehen?



Die hübsch gezeichneten Hintergrundbilder und Figuren sind spärlich animiert. Ein paar Bewegungsphasen mehr hätte man besonders den Helden gegönnt.

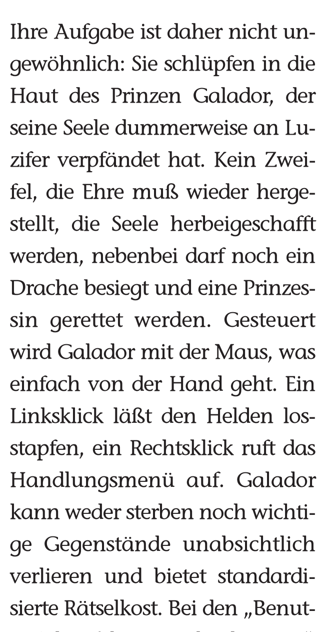
Das Patentrezept aus der Abenteuer-Küche – man mixe ein paar willige Zwerge mit Drachen, Prinzessinen, Zauberern und einem tolpatschigen Helden – hat schon bei manchem Vorgänger funktioniert.



Spar-Rätsel: Für drei Vampire auf der Schädel-Slot-Maschine gibt's ein Goodie.



Das Inventory erscheint, wenn Sie den Cursor zum oberen Bildschirmrand bewegen.

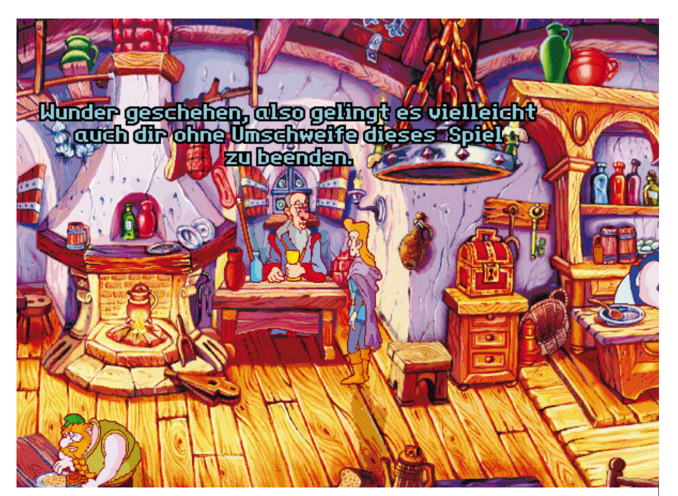


Ihre Aufgabe ist daher nicht ungewöhnlich: Sie schlüpfen in die Haut des Prinzen Galador, der seine Seele dummerweise an Luzifer verpfändet hat. Kein Zweifel, die Ehre muß wieder hergestellt, die Seele herbeigeschafft werden, nebenbei darf noch ein Drache besiegt und eine Prinzessin gerettet werden. Gesteuert wird Galador mit der Maus, was einfach von der Hand geht. Ein Linksklick läßt den Helden losstapfen, ein Rechtsklick ruft das Handlungsmenü auf. Galador kann weder sterben noch wichtige Gegenstände unabsichtlich verlieren und bietet standardisierte Rätselkost. Bei den „Benutze-Schaufel-mit-Grab-Aktionen" verwringen sich selbst kindliche Gehirnwindungen nicht.

Das waren noch Zeiten!

Viele Gags besitzen den Esprit einer Horde angetrunkener Karnevalisten und wirken arg ausgelutscht. An selige 8-Bit-Zeiten erinnert die dudelige Midimusik, so grausam wurden Ohren lange nicht mehr traktiert. Schade, denn die deutsche Sprachausgabe ist akzentuiert, wenn auch kaum mit dem Bildschirmgeschehen synchronisiert. Den knallbunten Comicgrafiken kann man ihren 80er-Jahre-Charme nicht absprechen, über die ruckeligen Animationen soll der Mantel des Schweigens gebreitet werden. Galador ist eigentlich ein nettes Adventure, das aber an seinen technischen Schwächen scheitert. Vielleicht lockt ja der günstige Preis den einen oder anderen Genrefan hinter seinem Ofen hervor.

Christian Bigge

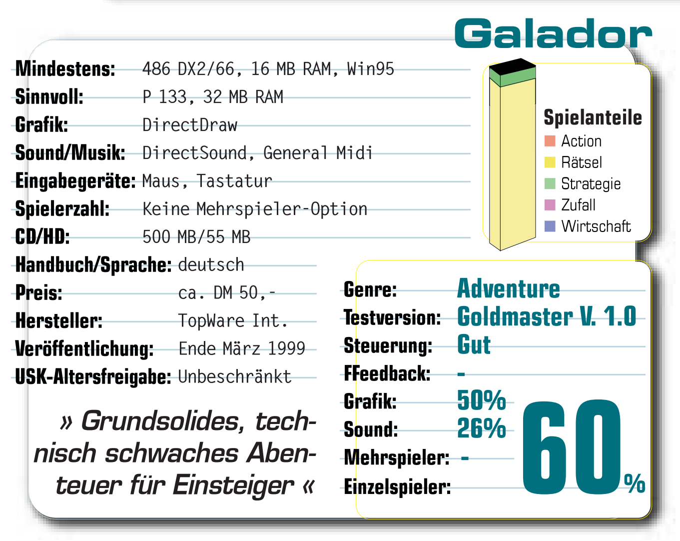


Zauberer Arivald erweist sich im Spielverlauf als nützlicher Helfer, wenn er und seine Kumpane doch nur auf die blassen Sprüche verzichten würden.

Kommentar

Christian Bigge

Bis auf die Musik sucht man in Galador grobe Schnitzer vergebens. Der Spielumfang stimmt, die Sprachausgabe ist gelungen, die Steuerung lucas-kompatibel und der Verkaufspreis mit 50,- DM fair. Über die antiquierte Grafik mitsamt der miesen Drei-Phasen-Animationen könnte man noch hinwegsehen, zumal die Figuren putzig gezeichnet wurden. Zum Spielspaß-Killer wurde für mich, daß Galador auf jedem abgenudelten Fantasy-Klischee herumreiten muß, stets bemüht, nicht auch nur einen gequälten Witz auszulassen – uhhh! Fans dürfen dennoch Probe spielen.



Galador

Mindestens:	486 DX2/66, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 133, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, General Midi
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	Keine Mehrspieler-Option
CD/HD:	500 MB/55 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	TopWare Int.
Veröffentlichung:	Ende März 1999
USK-Altersfreigabe:	Unbeschränkt

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Grundsolides, technisch schwaches Abenteuer für Einsteiger «

Genre:	Adventure
Testversion:	Goldmaster V. 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	50%
Sound:	26%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	60 %

Odyssee im Weltall



„Wissen Sie, daß draußen der Weltuntergang stattgefunden hat?“: Starshot quatscht den letzten Erdbewohner an.

Beklagen können sich PC-Besitzer über mangelnde Konsolenspielumsetzungen nicht, über mangelhafte schon eher. Ob Infogrames mit Starshot diesen Mißstand behebt? Zumindest sichert es den Fortbestand des Hüpfgenres auf dem PC.

Sie sind Starshot, Artist eines Weltraumzirkus des 32. Jahrhunderts. Ein akzeptables Leben, wären da nicht die harte Konkurrenz sowie die Geldschulden des Zirkusmanagements. Die Banken begnügen sich auch nicht mehr mit den üblichen Zahlungsaufforderungen, sondern schicken eine drei Megatonnen schwere Zeitbombe vorbei, die zu detonieren droht.

Viel Feind', viel Ehr

Ihre Aufgabe ist es, neue Attraktionen anzuschleppen, um der bevorstehenden Pleite zu entgehen. Sie merken schon: Starshot glänzt mit abgedrehtem Humor. Insgesamt harren sieben großflächige Welten ihrer Entdeckung. Zunächst wird Starshot auf den Planeten Tensuns gebeamt. Auf der Insel verteilte Infoballons erklären, wie die Steuerung funktioniert. Sie können in der 3D-Welt in jede Richtung gehen, rennen und springen. Wenn Sie fleißig gelbe Treibstoffkapseln sammeln, können Sie mit einer kleinen Rakete auch gleich durch die Luft düsen. Erfordert es die Umgebung, müssen Sie um Hindernisse auch schon einmal herumschwimmen oder die genreüblichen Kisten verschieben. Starshot kann zudem explosive Kometenkugeln verschießen und lenken, eine praktische Sache, denn so sind die Gegner selbst hinter Barrikaden nicht sicher. Auch Knöpfe und Schalter lassen sich per Schuß aktivieren. Doch Feinde zu eliminieren ist keineswegs alleiniger Spielinhalt. Vielmehr müssen kleine Missionen und Rätsel bewältigt werden. Indem Sie mit anderen Charakteren reden, erhalten Sie Lösungshinweise. Trotz der Puzzles müssen Sie bei Starshot dennoch hauptsächlich laufen und springen, ein Freund von Plattformen sollten Sie also schon sein.

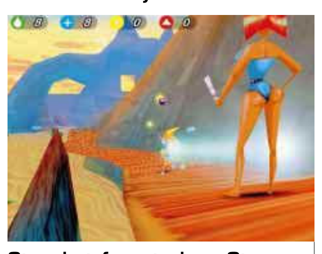
Besser als auf Konsole

Die Grafik sieht dank der höheren Auflösung (bis 800x600) besser aus als beim Nintendo-64-Vorbild, es gibt über 300 verschiedene Geschöpfe und die nichtlineare Handlung ist mit lustig animierten Filmschnipseln umrahmt. Mit der Zeit gewöhnt man sich sogar an die debilen Ausfallerscheinungen, die durch die Beschallung mit Starshots unangenehmem Quengelstimmchen hervorgerufen werden können. Internetsurfer finden unter **www.starshot.net** die Homepage zum Spiel.

Joachim Hesse



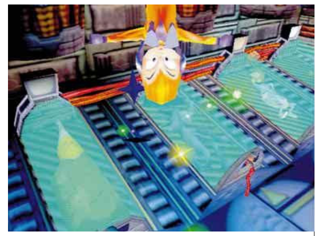
Nichts für Weicheier: Bewegliche Plattformen sorgen für rauchende Joysticks.



Starshot feuert einen Stern auf die Polizistin in der adretten Dienstbekleidung.



Im Space Circus das nächste Einsatzziel wählen: Direktor Starcash will Erfolge.



Killer Expo: Verseuchte Außerirdische im Kälteschlaf.

Kommentar — Joachim Hesse

Für wen ist dieses Spiel gemacht? Mit Bonbongrafik eindeutig für eine junge Zielgruppe konzipiert, mutiert Starshot durch knifflige Geschicklichkeitseinlagen zu einem Titel für Joystickprofis. Die Dialoge sind so übertrieben dämlich, daß sie schon wieder lustig sind. Für Genreliebhaber ist Starshot aufgrund des fairen Kaufpreises empfehlenswert und auch besser als Disneys A Bug's Life. Pandemonium 2 und auch Croc bieten aber mehr Abwechslung und einen besser abgestuften Schwierigkeitsgrad.

Starshot

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII 300, 32 MB RAM, Voodoo2-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, Midi
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1
CD/HD:	396 MB/0,1 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	Ende März
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Gewöhnungsbedürftiges Hüpfabenteuer für Junggebliebene «

Genre:	Jump&Run
Testversion:	Beta V74.15
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	75%
Sound:	70%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	67%

Denk' mal mit Pfiff

Ihnen schlafen bei Spielen à la Trivial Pursuit vor Langeweile die Hirnsynapsen ein? Vielleicht sollten Sie mal einen Blick auf You Don't Know Jack 2 werfen. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihre Computerzeitschrift: Dieses Quiz verursacht chronische Zwerchfellkrämpfe.

Am simpel-genialen Rezept hat sich gegenüber dem ersten Teil nichts geändert. Den PC-Besitzer erwarten irre Sprüche eines blöd-genialen Moderators, der in unnachahmlicher Art spritzig verpackte Fragen abfeuert. Manche mögen auf den ersten Blick albern wirken, letztendlich sind sie aber meist hintergründig und niveauvoll. Schwarzer Humor, Zynismus, Ironie, Wortspielereien und schlüpfrig-derbe Ergüsse geben sich ein Stelldichein. Wußten Sie z. B., daß es in Deutschland die Sehenswürdigkeit Zum fränkischen Pimmler nicht gibt, sehr wohl aber Titting, Arschwiller und den Großen Möseler? Bis zu drei Kandidaten kämpfen an einem PC um den Sieg. Nachdem die Spieler gewählt haben, ob sie einen Durchgang mit sieben Fragen oder 21 Runden spielen wollen, tippen sie ihre Namen ein, bekommen jeweils eine Taste zugeordnet und der Wahnsinn beginnt.



Wie würden Wissenschaftler mit ihrer Frau sprechen? Wissen Sie die Lösung?

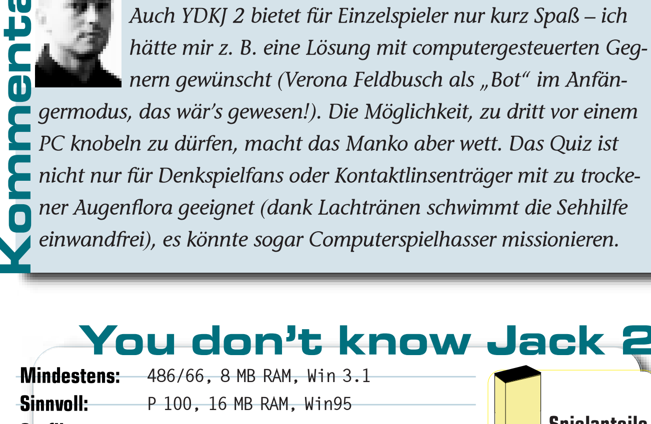
Mitspieler nageln

Bereits die Titel der Kategorien erlauben keine Schmunzelpausen („Bewirkt Gott auch Busenwunder?"). Zu jeder Frage gibt es vier Antworten. Wer zuerst seine Taste drückt, ist am Zug. Liegt er mit der Antwort richtig, gibt es Geld. Andernfalls muß er blechen und erntet gehässige Kommentare des Moderators. Fieslinge dürfen Gegner ärgern: Mit einem Nagel können sie sie zwingen, eine knifflige Frage zu beantworten. Damit sich die Neuerungen nicht auf die Währungsunion beschränken (bei YDKJ 2 regnet es Euro), gesellen sich zu Sekt oder Selters, Reimfrage und Jack Attack zusätzliche Sonderspielchen. Bei der Sound-Frage lauschen die Kandidaten z. B. einer Folge von Tierstimmen und müssen kundtun, welches Vieh nicht dabei war. Die Unmögliche Frage erweist sich als sauschwierig, aber lukrativ. Beim Flotten Dreier müssen Begriffe zugeordnet werden und bei Gastauftritten wirken Promis mit. Rund 800 Fragen halten Wiederholungen in Grenzen.

Harald Fränkel

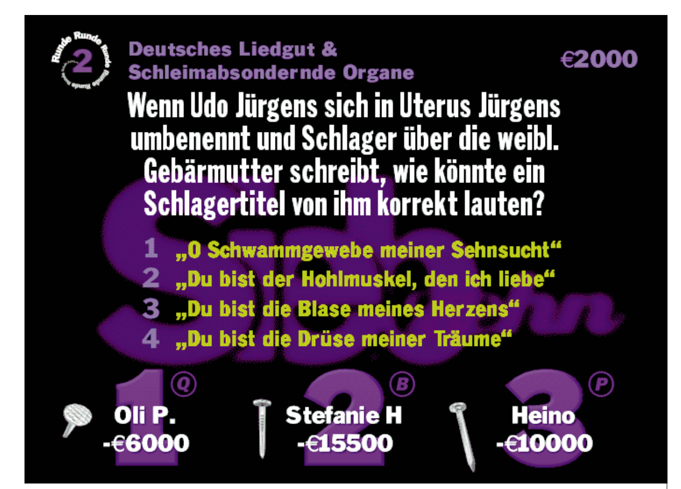


Bei der Schnickschnack-Reimfrage sind dichterische Fähigkeiten gefragt. Wer die Lösung weiß, muß diese eintippen.

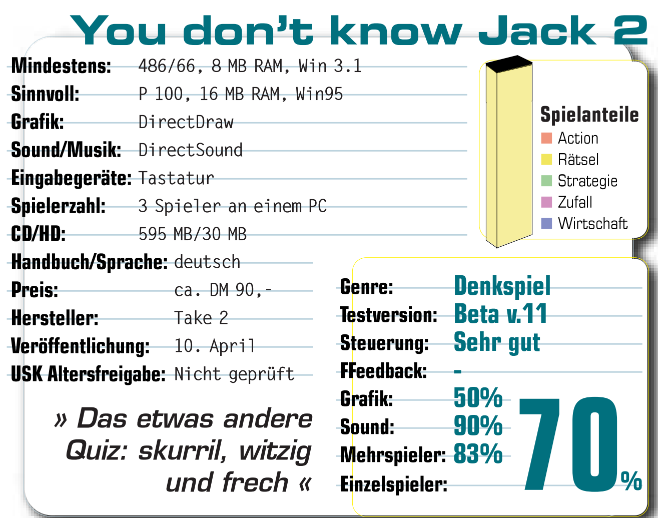


Kommentar — Harald Fränkel

Auch YDKJ 2 bietet für Einzelspieler nur kurz Spaß – ich hätte mir z. B. eine Lösung mit computergesteuerten Gegnern gewünscht (Verona Feldbusch als „Bot" im Anfängermodus, das wär's gewesen!). Die Möglichkeit, zu dritt vor einem PC knobeln zu dürfen, macht das Manko aber wett. Das Quiz ist nicht nur für Denkspielfans oder Kontaktlinsenträger mit zu trockener Augenflora geeignet (dank Lachtränen schwimmt die Sehhilfe einwandfrei), es könnte sogar Computerspielhasser missionieren.



Sexualkunde einmal ganz anders: Unter der Kategorie „Deutsches Liedgut & Schleimabsondernde Organe" erwartet Sie diese ziemlich durchgeknallte Frage.



You don't know Jack 2

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, Win 3.1
Sinnvoll:	P 100, 16 MB RAM, Win95
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	3 Spieler an einem PC
CD/HD:	595 MB/30 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Take 2
Veröffentlichung:	10. April
USK Altersfreigabe:	Nicht geprüft

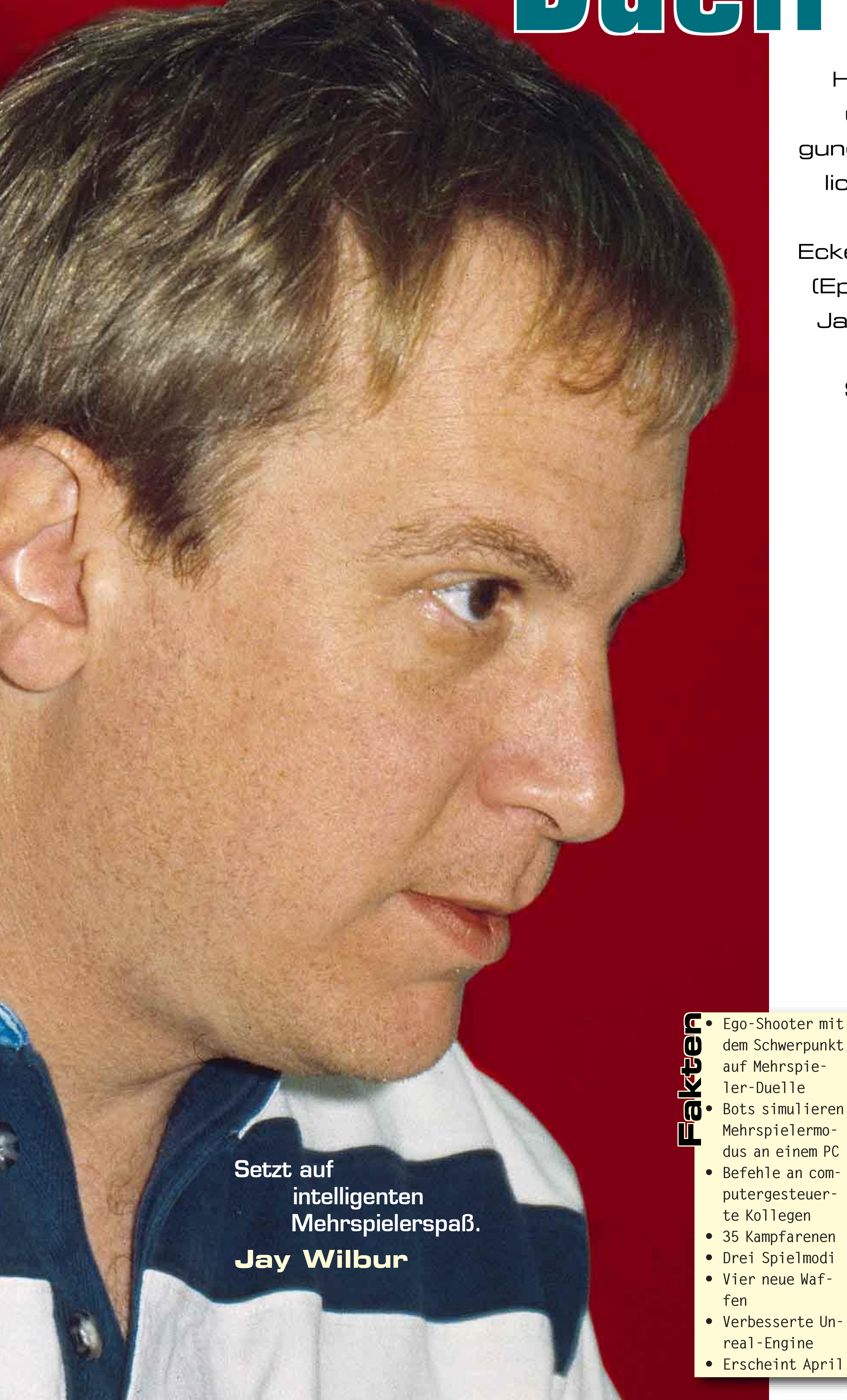
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Denkspiel
Testversion:	Beta v.11
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	-
Grafik:	50%
Sound:	90%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	70%

» Das etwas andere Quiz: skurril, witzig und frech «

Duell der

Herzlich willkommen zu unserer Live-Übertragung eines außergewöhnlichen Schwergewichtskampfes. In der roten Ecke: Unreal Tournament (Epic Games) mit Trainer Jay Wilbur. In der blauen Ecke: Daikatana (Ion Storm), gecoacht von John Romero.



Setzt auf intelligenten Mehrspielerspaß.
Jay Wilbur

Fakten Unreal Tournament

- Ego-Shooter mit dem Schwerpunkt auf Mehrspieler-Duelle
- Bots simulieren Mehrspielermodus an einem PC
- Befehle an computergesteuerte Kollegen
- 35 Kampfarenen
- Drei Spielmodi
- Vier neue Waffen
- Verbesserte Unreal-Engine
- Erscheint April

Es kommt selbst in einer Spiele-Redaktion nicht häufig vor, daß binnen weniger Tage zwei Kult-Designer zum Hausbesuch erscheinen, um ihre neuesten Ego-Shooter vorzustellen. Jay Wilbur und John Romero waren Partner, als sie vor Jahren mit John Carmack die Firma id Software gründeten. Mit zwei Titeln, von denen einer schneller indiziert wurde, als Lucky Luke schießen kann, erlangten sie in der Szene einen riesigen Bekanntheitsgrad. Dann trennten sich ihre Wege. Heute, so heißt es hinter vorgehaltener Hand, seien Wilbur und Romero nicht unbedingt die besten Freunde. Und in wenigen Wochen tobt der Konkurrenzkampf, wenn ihre neuesten Kreationen erscheinen. Pikanterweise geschieht dies nahezu zeitgleich mit Quake 3 Arena (vgl. PCA 3/99).

Arbeiter und Winnetou

Jay Wilbur wirkt auf den ersten Blick wie ein Vorarbeiter, der gerade von der Montage auf einer Bohrinsel zurückkommt. Beim ersten Wortwechsel entpuppt er sich als Kumpeltyp, mit dem man gerne ein Bierchen trinken geht. Nach kurzem Zaudern ist er sogar zu einem redaktionsinternen Deathmatch bereit. Die Niederlage gegen unseren un-

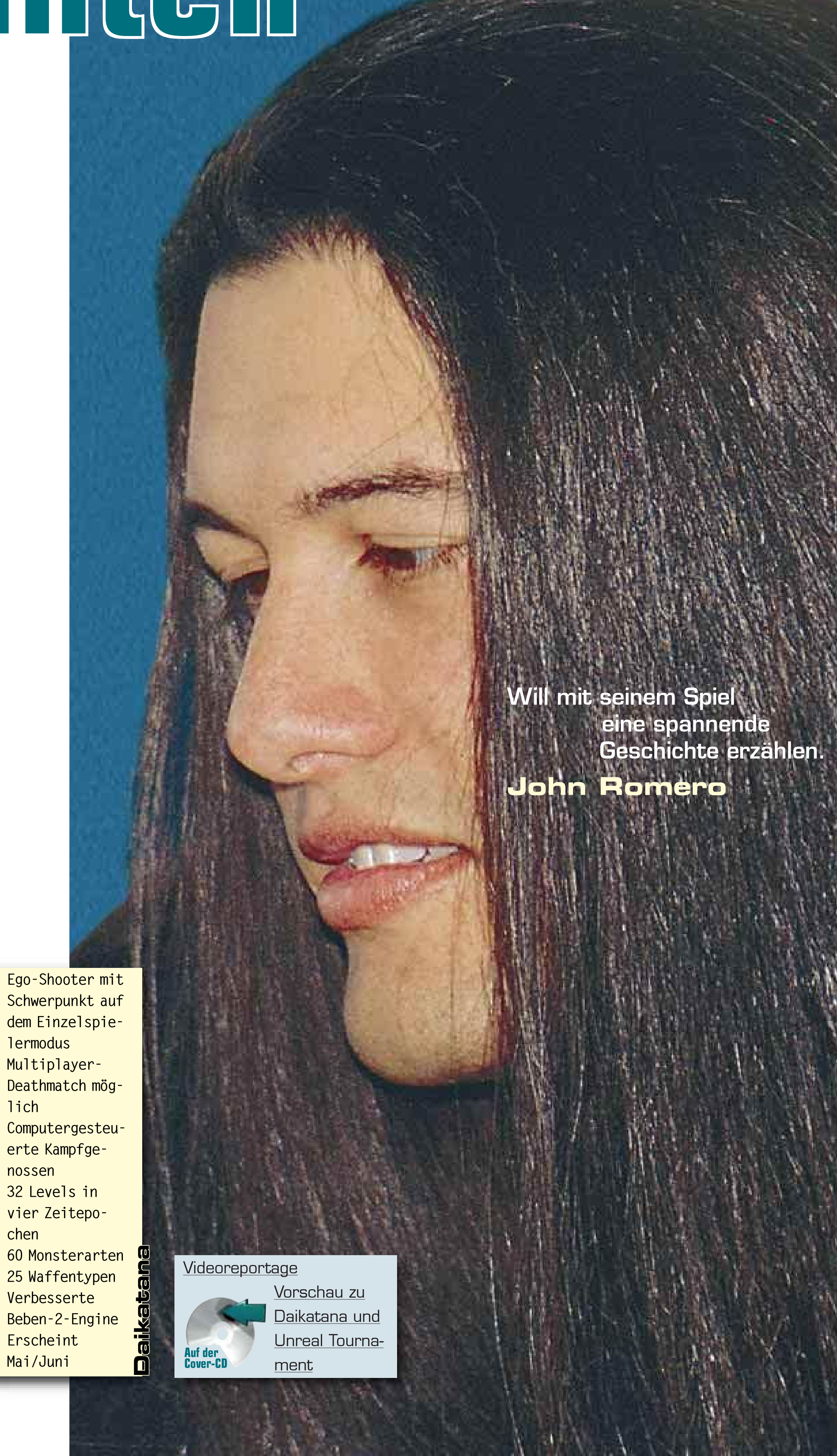
Giganten

gekrönten Ego-Shooter-König Thilo Bayer nimmt er mit Humor. Oft ertönt Wilburs sympathisches Lachen. Häufig beweist er seinen Sinn für Seitenhiebe. „Hey, es wäre doch eine prima Geschäftsidee, in Deutschland einen Laden zu eröffnen, auf dessen Firmenschild der Schriftzug `Indizierte Spiele' steht." Davon, seine Kreationen entschärfen zu müssen, hält er nichts. Er betrachtet seine Spiele als Kunst. „Das ist genauso, wie wenn man Mona Lisa das Lächeln verbietet." John Romero ist der Gegensatz zu Jay Wilbur. Der Mann aus Texas könnte mit seinen schwarzen Haaren in einem Film die Rolle von Winnetou übernehmen. Er wirkt zurückhaltend und ernst. Damit ist es schnell vorbei, sobald man ihm eine Tastatur und eine Maus übereignet und ihn bittet, Daikatana vorzuführen. Dann vergißt er alles, blickt konzentriert auf den Monitor und macht sich inbrünstig auf Gegnerjagd.

Zwei Philosophien

Das Duell zwischen Unreal Tournament und Daikatana wird ein Duell zweier Philosophien. Unreal Tournament setzt auf Mehrspieleraspekte und enthält nicht wirklich eine Hintergrundstory (vgl. PCA 3/99). Ob es reicht, dem Spieler eine Möglichkeit zu bieten, auch an einem PC so etwas wie Internetspaß zu simulieren, muß sich zeigen. Daikatana soll den Single ansprechen und eine Geschichte erzählen (vgl. PCA 6/98). Da sich der Erscheinungstermin des Spiels so hinausgezögert hat, muß es sich erst gegen Half-Life, Unreal & Co. beweisen. Der Gong zur letzten Runde ertönt, wenn die Titel in den Läden stehen...

Harald Fränkel

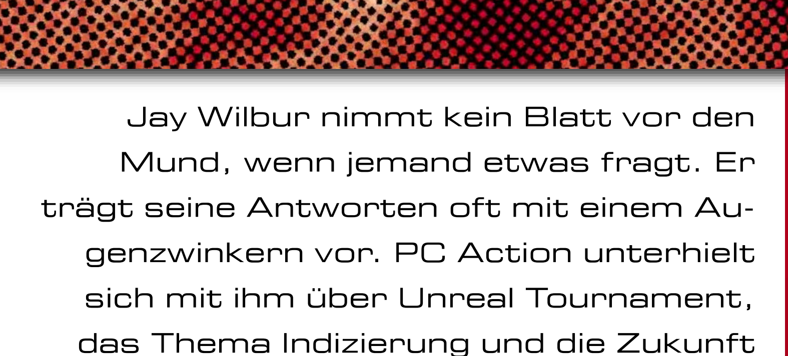


Will mit seinem Spiel eine spannende Geschichte erzählen.
John Romero

Fakten Daikatana

- Ego-Shooter mit Schwerpunkt auf dem Einzelspielermodus
- Multiplayer-Deathmatch möglich
- Computergesteuerte Kampfgenossen
- 32 Levels in vier Zeitepochen
- 60 Monsterarten
- 25 Waffentypen
- Verbesserte Beben-2-Engine
- Erscheint Mai/Juni

Videoreportage
Auf der Cover-CD
Vorschau zu Daikatana und Unreal Tournament



Jay Wilbur nimmt kein Blatt vor den Mund, wenn jemand etwas fragt. Er trägt seine Antworten oft mit einem Augenzwinkern vor. PC Action unterhielt sich mit ihm über Unreal Tournament, das Thema Indizierung und die Zukunft des Computerspiels.

PC Action *Die computergesteuerten Gegner und die Kampfgenossen spielen bei Unreal Tournament eine wichtige Rolle. Mit deren Verhaltensweisen steht und fällt wohl auch der Spielspaß. Wie gut ist die Künstliche Intelligenz?*

» Spiele für Deutschland zu entschärfen ist, als ob man Mona Lisa das Lächeln verbietet. «



Jay Wilbur, Epic Games

Jay Wilbur: Die Bots in Unreal waren gut. Die Bots in Unreal Tournament sind besser. Die Computercharaktere in Unreal hatten keine Ahnung davon, wie man ein Spiel spielt. Sie wußten, daß sie den Spieler töten sollten, und rannten dementsprechend herum – das war's. Die Bots in Unreal Tournament kennen Spiele. Du kannst sie in einen unbekannten Level stecken und sie finden sich zurecht. Sie lernen. Ein Beispiel für den Team-Modus ist Capture the Flag. Der Spieler kann einem Bot seiner Mannschaft unter anderem den Befehl „Schütze mich" erteilen. Der Computercharakter wird selbständig entscheiden, wie er dies tut. Vielleicht gibt er aus der Entfernung per Snipermodus Feuerschutz. Vielleicht bleibt er auch ganz nah am Spieler dran.

PC Action *Werden Bots irgendwann wirklich menschlich reagieren?*

Jay Wilbur: Ich weiß nicht, ob ein Rechner jemals so viel Hirn haben wird wie ein Mensch. Aber grundsätzlich ist das gar nicht so wichtig. Es muß einfach eine möglichst gute Täuschung entstehen, die das Gefühl vermittelt, einen Menschen vor sich zu haben. Alleine darauf kommt es an.

PC Action *Welche Einstellungsmöglichkeiten für die Bots in Unreal Tournament gibt es?*

Jay Wilbur: Im Anfängermodus trifft der Spieler auf sehr schwache Bots. Die haben eigentlich von nichts eine Ahnung und wissen gerade mal, wie sie sich bewegen können. Starke Bots wissen dagegen alles. Sie kennen den Levelaufbau und wissen, wo alle Health-Packs und Waffen sind, was sie bewirken und wie Menschen normalerweise reagieren. Kurz: Sie treten Dir in den Hintern.

PC Action *Wir sollten unbedingt über das Thema Indizierung sprechen...*

Jay Wilbur: Muß das sein? (grinst)

PC Action *Ja, wir sind hier schließlich in Deutschland...*

Jay Wilbur: Ich bin einverstanden damit, wenn jemand sagt, ein Spiel könnte schlecht für Kinder sein. Alles klar. Keine Diskussion. Aber der Ansatz in Deutschland ist falsch. Ein Spiel mit dem Vermerk „nur für Erwachsene" wäre okay. Indizierung aber ist falsch. Zensur ist falsch. Wir als Hersteller nennen Indizierung den „Kuß des Todes". Das Spiel ist erledigt. Händler dürfen es nicht öffentlich anbieten. Ihr könnt nicht berichten. Ein Kind könnte ja Euer Magazin durchblättern und das Wort „Doom" lesen. Das ist völlig krank. Wenn meine Kinder Spiele wie Quake, Half-Life oder Unreal spie-

» Die Bots in Unreal Tournament wissen, wie man ein Spiel spielt. Sie lernen dazu. «



Jay Wilbur, Epic Games



Hat oft ein lausbübisches Grinsen auf den Lippen: Jay Wilbur von Epic Games.

modus? Wie kam die Entscheidung, auf ein „echtes" Einzelspiel zu verzichten?

Jay Wilbur: So gut diverse Ego-Shooter im Einzelspielermodus auch sein mögen, das Prinzip ist nicht mit dem des Mehrspielerbetriebs vergleichbar. Dieser offenbart eine besondere Magie. Wir wollten mit Unreal Tournament aber ein Multiplayerspiel designen, das auch für den Einzelspieler an einem Rechner unterhaltsam ist.

PC Action *Wahrscheinlich macht Ihr mit der Lizenzierung der Unreal-Engine einiges an Geld. Kümmert Ihr Euch auch darum, was damit gemacht wird? Wir denken da z. B. an das weniger gelungene Klingon Honor Guard...*

Jay Wilbur: Klar verdienen wir damit Geld, darüber werde



Unreal Tournament: Einer von drei Spielmodi ist Capture the Flag. Hier hat ein Bot die Fahne des roten Teams gemopst.



Der neue Raketenwerfer erlaubt es dem Spieler, das abgefeuerte Projektil aus der Ich-Perspektive zu steuern.

len wollen, habe ich kein Problem damit. Erstaunlich ist doch, daß Kinder, die Gewalt auf dem Monitor sehen, dies leicht verarbeiten können. Was da abläuft, ist Phantasie. Sie wissen das ganz genau. Wenn sie dagegen den Fernseher einschalten und eine Nachrichtensendung sehen, die zeigt, wie ein Terrorist ein Gebäude sprengt und gerade 300 Babys tötet, können sie das viel weniger verarbeiten.

PC Action *Wie sieht Deiner Meinung nach die Zukunft der Computerspiele aus?*

Jay Wilbur: 8-Bit-Grafiken (lacht laut). Nein, war nur ein Scherz. Wir werden Spiele erleben, die wirkliche Welten simulieren. Unreal zeigte dies bereits, Half-Life ebenfalls. Der Spieler hat das Gefühl, mittendrin zu sein. Ähnliche Ansätze zeigt Ultima Online. Die Welt existiert. Sie verändert sich. Ich kann diese Welt betreten und verändern. Oder gar nichts tun. Wenn ich meine Augen schließe, sehe ich genau eine solche Vision vor mir. Was die technische Seite betrifft, werden Spiele benutzerfreundlicher. Du mußt kein Freak mehr sein, um Dich zurechtzufinden.

PC Action *Weshalb legst Du bei Unreal Tournament so großen Wert auf den Mehrspieler-*

ich aber nicht öffentlich sprechen (lacht). Wir kümmern uns nicht darum, was jemand aus der Lizenz macht. Wir verkaufen sie nicht an jede Firma, sicher. Aber es nicht unser Job, uns darum zu kümmern, was daraus wird, wenn wir einen Deal machen. Wir verkaufen gewissermaßen die Pinsel. Ob jemand damit ein meisterliches Gemälde erschafft, ist nicht unsere Sache.

John Romero wirkt meistens cool und ruhig. Wenn er Fragen beantwortet, tut er dies sehr exakt und meist mit großer Ernsthaftigkeit. PC Action unterhielt sich mit ihm über Daikatana, wie die Künstliche Intelligenz im Spiel funktioniert und über die Querelen bei Ion Storm.

PC ACTION *Was wird Daikatana von anderen Ego-Shootern unterscheiden?*

John Romero: Die Vielfalt im Spiel hebt Daikatana von anderen Ego-Shootern ab. Es hat vier Zeitepisoden, vollgepackt mit unterschiedlichsten Gegnern und Waffen – alles, was der Spieler von einem guten Actionspiel erwartet. Die vier Episoden sind eigentlich so etwas wie vier Spiele in einem. Häufig ist es doch so, daß immer die selben Monster auftauchen und immer die selben Waffentypen vorkommen. Neuartig sind ferner die Sidekicks, computergesteuerte Partner, die mit dem Spieler herumreisen, ihn ständig begleiten und sich mit ihm unterhalten. Wir bieten ein rollenspielartiges Fähigkeitensystem mit den fünf Attributen Angriffskraft, Angriffsgeschwindigkeit, Sprungkraft, Lauftempo und Regeneration. Wenn der Spieler beginnt, hat er keinerlei besondere Fähigkeiten. Er ist ein 0815-Typ. Wenn er Monster tötet, erhält er Erfahrungspunkte. Ausreichend Punkte vorausgesetzt, gelangt er in eine höhere Stufe und kann die Punkte auf die fünf Attribute verteilen. Der Spieler verändert seinen Charakter während des Abenteuers. Dieser wird am Ende zum Beispiel ganz anders ausgearbeitet sein als der eines Freundes, der sich vielleicht ab und zu anders entschieden hat.

» Der Markt für Multiplayerspiele ist heutzutage noch relativ klein. «



John Romero, Ion Storm

PC ACTION *Was tut Ihr, damit Daikatana dem deutschen Markt gerecht wird? Wir sprechen von der Indizierungsgefahr...*

John Romero: Wir stehen in engem Kontakt zu Eidos Deutschland, damit wir wissen, was wir tun müssen. Wir werden sicherstellen, daß im Internet verfügbare Demos nicht auf deutschen Rechnern lauffähig sind, ehe wir die deutsche Vollversion fertig haben. So stellen wir sicher, daß das Spiel nicht indiziert wird, ehe es überhaupt erscheint. Es gilt, Daikatana so lange wie möglich im Verkauf zu halten.

PC ACTION *Wie funktioniert die Künstliche Intelligenz?*

John Romero: Wir haben ein System, bei dem der Level mit so einer Art unsichtbaren Feldern ausgestattet ist. Das kann man sich wie ein Netz vorstellen, das aus Punkten besteht und das der KI den Aufbau deutlich macht. Ein Monster findet den Weg vom Eingang des Levels bis zum Ende, indem es diesen Markierungen folgt. Etwas Ähnliches existiert für fliegende Kreaturen, wobei




Wenn sein Spiel zur Sprache kommt, geht er aus sich heraus: John Romero von Ion Storm.

PC Action: Wie sehen die Ego-Shooter der Zukunft aus? Werden es eher Mehrspieler- oder Einzelspielertitel sein?

John Romero: Ich denke, beides. Im Moment teilen sich die Lager etwas. Aber der Mehrspielermarkt ist noch verhältnismäßig klein, selbst in den Vereinigten Staaten. Von Deutschland gar nicht zu reden. Wenn ein Spiel inhaltlich nicht genug bietet, wie das z. B. bei Quake 3 Arena der Fall sein wird, wenn es keinen Einzelspielermodus hat, mag es zwar im Netz sehr spaßig sein. Die Leute werden es aber nicht kaufen. Ich mag Mehrspielerpartien. Ich liebe aber auch den Einzelspielermodus.

PC Action: Wie hat es sich ausgewirkt, daß so viele Mitarbeiter Ion Storm verlassen haben?

John Romero: *Es bewirkte nur eine kurze Verzögerung. So lange, bis wir die Posten wieder besetzt hatten. Das Team ist nach wie vor toll, das Team ist einfach erstaunlich. Jeder ist absolut motiviert. Es war gut für das Spiel, frisches Blut in den Mitarbeiterstab zu bekommen.*

» Daikatana bietet mit seinen vier Zeitepochen vier Spiele in einem. «



John Romero, Ion Storm


Daikatana: Der Spieler wird in die Vergangenheit geschleudert. Im Mittelalter greifen unter anderem diese Werwölfe an.


Die Amazone Mikiko ist eine computergesteuerte Kampfgefährtin, die den Spieler während dessen Reise begleitet.

die Routen auch mit dem Boden verbunden sind. Zusätzlich hat jede Monsterart einen eigenen Programmcode, der beschreibt, wie es sich bewegt und angreift. Alle Wesen stützen sich also zunächst auf unser fundamentales KI-System. Sie besitzen aber ferner spezielle Eigenschaften, z. B. das Wissen für bestimmte Sprung-Attacken.

Microsoft will Spiele für alle

Bereits zum dritten Mal lud Microsoft zu seiner Haus-Spiele-Messe ein. Ende Februar trafen sich über 100 Fach-Journalisten auf dem amerikanischen Firmensitz in Redmond und informierten sich über die Spielepalette 1999. PC Action war für Sie vor Ort und entdeckte Vielversprechendes und Überraschungen.



Zwei Tage lang Software begutachten, die bisher kaum ein Mensch gesehen hat. Zwei Tage lang mit Ikonen des Spiele-Designs plaudern und die Luft des berühmten Microsoft-Campus schnuppern. Mehr können sich auch gestandene Spiele-Redakteure kaum wünschen. In der traditionellen Eröffnungsrede umriß Games General Manager Ed Fries Microsofts Anspruch und Ziel für dieses Jahr: „Wir müssen Spiele kreieren, die Neueinsteiger ebenso anprechen wie Hardcore-Spieler.” Neben der schöpferischen Idee sei der Schlüssel zum Erfolg, Programme leicht zugänglich zu machen. Spiele müssen intuitiver werden, Eingabegeräte müssen sichere Kontrolle geben. Im Anschluß erklommen Programmier-Legenden wie Bruce Shelley und Erin Roberts die Bühne, um ihre aktuellen Entwicklungen für Microsoft vorzustellen. Neben dem langerwarteten Nachfolgespiel zu Age of



Erin Roberts, Produzent von Starlancer und Conquest, designt mit sichtlicher Begeisterung Digital Anvils Weltraumspiele. Bereits bei Origin war Erin für Privateer 2 verantwortlich.

Empires hat Microsoft in diesem Jahr zwei ganz heiße Eisen von Digital Anvil im Feuer. Die neue Firma des Wing-Commander-Erfinders Chris Roberts will 1999 ihre ersten Titel veröffentlichen. Unter der Leitung seines Bruders Erin Roberts stehen mit Starlancer und Conquest: Frontier Wars gleich zwei Weltraumspiele vor der Tür. Für die Überraschung des 99er Gamestock sorgte Microsofts Ankündigung, auf breiter Front in das von Electronic Arts beherrschte Sportspiel-Genre einzusteigen. Spielbarkeit und Präsentation ähneln frappierend den EA-Sports-Titeln. In Redmond wurde die Sportspiel-Szene anscheinend gut beobachtet. Das Bild des diesjährigen Spiele-Line-Ups runden zwei Rennspiele sowie zwei Onlinespiele für die MS Gaming Zone ab. Exotisches hatte die Hardware-Abteilung zu berichten. Lesen Sie dazu die News-Meldung auf S. 176.

Starlancer

Genre: Weltraumaction
Entwickler: Digital Anvil
Designer: Erin Roberts
Vergleichbar mit:
Wing Commander Prophecy
Veröffentlichung: Ende 1999

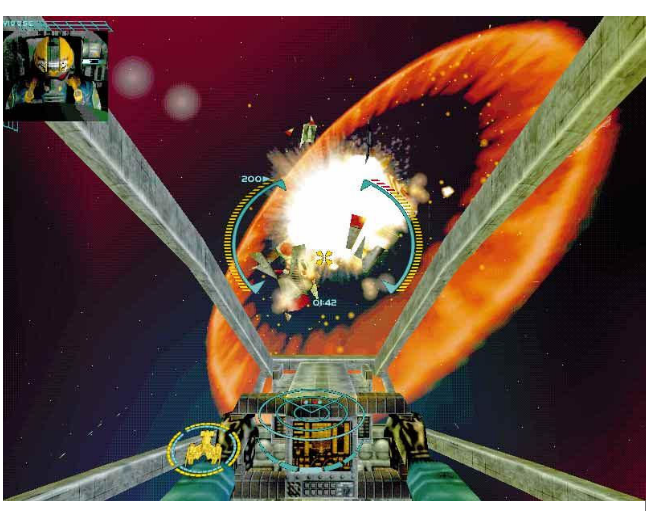


Die Cockpitansicht wirkt auch mit allen zugeschalteten Informations-Displays noch übersichtlich. Hier eskortiert der Pilot einen riesigen Raumschiff-Träger zu dem blau pulsierenden Sprungpunkt.

Digital Anvil will an die „Robertsche" Weltraum-Oper-Tradition anknüpfen. Immerhin zeichnen die Gebrüder Chris und Erin Roberts für Spiele wie Wing Commander und Privateer verantwortlich. Deswegen sind in Starlancer die actionreichen Kampfmissionen auch mit einer dramatischen und intrigenreichen Hintergrundgeschichte verwoben. Das Szenario findet direkt in unserem Sonnensystem statt. Als Mitglied einer multinationalen Schwadron streiten Sie gegen eine außerirdische Bedrohung um Erde, Mars und die anderen Planeten. Die Spezialeffekte und Filmsequenzen wurden von dem gleichen Team angefertigt, das soeben die Arbeiten am Wing-Commander-Kinofilm beendet hat: 25 Minuten Video, 6.000 Sprachsamples und 40 Musiktracks stehen in Starlancers Design-Konzept. Digital Anvil gibt sich besondere Mühe, ein glaubwürdiges Universum zu erschaffen, in dem es von Leben nur so wimmelt. Neutrale Raumschiffe gehen während der Einsätze ihrem Geschäft nach, bauen Sprungtore auf, schürfen in Asteroiden-Feldern nach Rohstoffen oder eskortieren große Transporter.



3D-Menü mit Drag&Drop-Interface: Als Spieler dürfen Sie aus mehr als einem Dutzend Kampfschiffen und 20 Waffensystemen auswählen, darunter Nova-Kanonen, Puls-Laser, Kollaps-Projektile und Jackhammer-Raketen.



Ob gleißende Feuerbälle, radiale Explosionswellen oder ein heißer Dogfight in einem Schwarm von Gegnern – Starlancers 3D-Engine soll stets konstante Bildwiederholraten ausgeben.

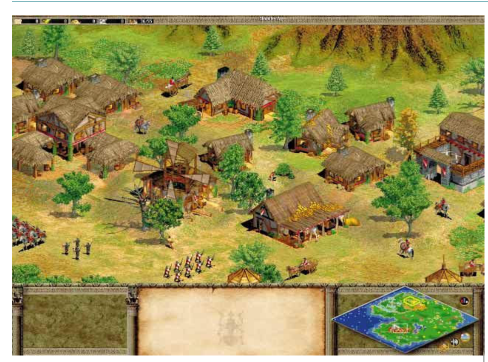
Conquest: Frontier Wars

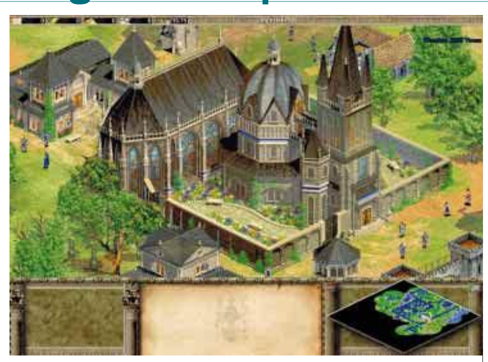
Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Digital Anvil
Designer: Erin Roberts
Vergleichbar mit: StarCraft
Veröffentlichung: Winter 1999

„Galaktische Ausmaße" soll es haben, das Echtzeitstrategiespiel von Erin Roberts. Fest steht, daß Sie es mit der ganzen Bandbreite des Genres zu tun bekommen. Sie bauen eine riesige Streitmacht an Raumschiffen, um 16 verschiedenen Systeme einer Galaxie zu erkunden, zu kolonisieren und zu erobern. Währenddessen verwalten Sie Ressourcen, steuern die wissenschaftliche Forschung und treffen auf Ihre Nachbarn. Die in Echtzeit ablaufenden Weltraumgefechte unterliegen einem speziellen Design-Kniff: Die Kampfschiffe verfügen nicht über unendlich Munition oder Treibstoff, sondern müssen durch eine Nachschub-Infrastruktur immer wieder versorgt werden. Werden die Angriffs- oder Verteidigungs-Staffeln nicht richtig unterstützt, verfügen Sie bald nur noch über die schiffseigenen Systeme. Das Ressourcensystem und die Technologiebäume hat Digital Anvil bereits fertiggestellt und befindet sich schon beim Feintuning für die Balance der Einheiten sowie der Spielgeschwindigkeit.


Die Terraner, Mantis und Vyrianer treffen inmitten eines Asteroidenfeldes aufeinander. Diese Szene inszeniert Digital Anvil mit Hilfe von Texture Mapping und Partikel-Explosionen in einer echten 3D-Umgebung. Den Waffengattungen sind Lichteffekte zugeordnet, Beschädigungen werden auch in Oberflächen sichtbar. Der Bildausschnitt kann gezoomt und gedreht werden.

Age of Empires 2: The Age of Kings


Der Ausschnitt eines mittelalterlichen Dorfes mit Mühle, Stallungen, Schmiede und einer kleinen Garnison der Landsknechte.


Der Grad der Grafikdetails wurde deutlich erhöht. Diese Kathedrale glänzt mit bunten Glasfenstern und üppigen Gartenanlagen.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Ensemble Studios
Designer: Bruce Shelley
Vergleichbar mit: Age of Empires
Veröffentlichung: Herbst 1999.

Schon seit zwei Jahren entwickeln die Ensemble Studios den Nachfolger zu dem erfolgreichsten Echtzeitstrategiespiel seit Command & Conquer. Age of Empires 2 soll nicht nur in Sachen Erfolg dort anknüpfen, wo der erste Teil endete. Mit dem Untertitel „Das Zeitalter der Könige" spannt sich der historische Bogen diesmal über die nächsten 1.000 Jahre vom Fall des alten Rom bis hin zum Mittelalter. Das Team um Bruce Shelley intensiviert das Erfolgsrezept des „Nachspielens" der Menschheitsgeschichte mit neuen Kampagnen, die auf realen Ereignissen in der Vergangenheit basieren. So treffen Sie auf Jeanne d'Arc, William den Eroberer und Dschingis Khan. Insgesamt 13 Zivilisationen (u. a. Franken, Wikinger, Kelten, Byzantiner, Japaner und Monogolen) streiten um die Vorherrschaft. Jedes Volk hat individuelle Eigenschaften, besitzt eigene Gebäude und Technologien sowie ein spezifisches Kampfsystem. Frei konfigurierbare Hot-Keys für die wichtigsten Menübefehle sollen Age of Empires 2 noch einsteigerfreundlicher machen.


Das Kampfsystem in Age of Empires 2 wurde um die Möglichkeit erweitert, die Truppen in festgelegten Formationsaufstellungen zu steuern, was die Möglichkeit der taktischen Vorgehensweisen vertieft. Außerdem können Sie Ihren Einheiten Einzelbefehle wie Bewachen, Patrouillieren oder Verfolgen geben und sie mit unterschiedlichen Aggressions-Stufen mehr oder weniger angriffslustig ins Feld schicken.

Loose Cannon

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Digital Anvil
Designer: Tony Zurovec
Vergleichbar mit: Interstate ´76
Veröffentlichung: Frühjahr 2000



Loose Cannons Grafikdarstellung legt bei der Optik der Spielcharaktere ebenso viel Wert auf Details wie beim Abbild der amerikanischen Großstädte und der Ami-Schlitten.

Ausführlich berichtet über Loose Cannon wurde bereits in der PC Action 3/99. Neu erfahren haben wir, daß sich der Erscheinungstermin nun doch bis in das nächste Jahrtausend hinein verschiebt. Im Mittelpunkt der Entwicklungsarbeit steht zur Zeit das Landschafts-Design der zwölf verschiedenen Spielumgebungen, u. a. von New York, Dallas, Houston und Washington.



Ashe ist aus seinem Wagen ausgestiegen, um sich die Absperrungen des Parks erst einmal genauer anzusehen. Der Clou an Loose Cannon ist die Freiheit, die es Ihnen als Spieler erlaubt, die Missionsaufgaben auf unterschiedlichste Art und Weise zu lösen. Ob Sie die Gangster im bewaffneten Auto jagen, zu Fuß kämpfen, andere Wagen konfiszieren oder reparieren oder den Gaunern sogar in Gebäuden nachstellen, bleibt Ihnen überlassen.

Multiplayer: Allegiance



Für ein Onlinespiel hat Allegiance verblüffende Grafik-Effekte. Planeten, Supernovas, Gasnebel, Schwarze Löcher und Asteroidenfelder werden in Echtzeit gerendert.

Neben dem Online-Rollenspiel Asheron's Call (Herbst 1999) sollten sich Multiplayer-Fans insbesondere Allegiance (Winter 1999) vormerken. In dem Weltraum-Shooter sind Sie Pilot einer Schwadron und nehmen an Internet-Raumschlachten mit bis zu 350 Mitspielern teil. Ein großes Statistik-Board protokolliert Ihre Leistungen und stellt Sie an den entsprechenden Platz in der global geführten Rangliste. Neben kleinen Jägern für Einzelspieler können von Teams auch Großkampfschiffe und ganze Raumstationen befehligt werden. Je nach Bedarf verteilen sich die Rollen neu und Sie werden vom Piloten zum Richtschützen oder Kommandanten.



Der Grafikengine-Spezialist Rage Software läßt in WCS 2000 die Pixel tanzen und bietet Auflösungen mit bis zu 1.600x1.280 Bildpunkten an. Selbst bei 1.024x768 soll die Bildwiederholrate noch bei 60 Bildern pro Sekunde liegen. Gezeigt werden viele Körperdetails sowie Echtzeitberechnungen von Licht und Schatten auf den Spielern und dem Ball.

World Championship Soccer 2000

Genre: Fußball
Entwickler: Rage Software
Vergleichbar mit: FIFA 99
Veröffentlichung: Herbst 1999

Der genaue Spiele-Titel steht zwar noch nicht definitv fest, aber bereits jetzt macht Microsofts Bolzplatz-Simulation einen vielversprechenden Eindruck. Dabei handelt es sich fast um einen alten Bekannten. Was Rage Software vor einem Jahr noch als „Ruud Gulitt Striker" vorstellte, soll nun Microsofts Sport-Aushängeschild für den europäischen Markt werden. Die Entwicklungsschwerpunkte liegen bei WCS 2000 auf der Künstlichen Intelligenz, den Spieleranimationen sowie einer neuartigen Steuerung, die Microsoft als „One-Touch-Control-System" bezeichnet.

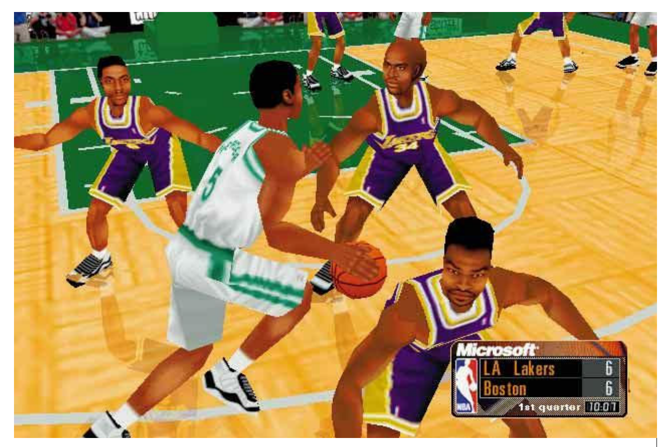

Bereits die normale Spielansicht verrät die Nähe zu EA Sports' FIFA 99.


Großes Augenmerk legt Microsoft auf die Authentizität der Bewegungsabläufe. Für die 200 verschiedenen Animationen wurden 9.000 Einzelbilder aus dem Motion-Capturing-Verfahren verarbeitet. Zusammen mit zwei Kommentatoren soll so ein richtig lebendiges Fußball-Erlebnis geschaffen werden.

NBA Drive 2000

Genre: Basketball
Entwickler: Microsoft
Vergleichbar mit: NBA 99
Veröffentlichung: Herbst 1999

Die NBA-Lizenz dürfte nicht ganz billig gewesen sein, aber um gegen den Referenztitel von EA Sports bestehen zu können, hat Microsoft die Rechte an allen 29 Teams und ihren Heimarenen erstanden. Für besonderen Realismus werden die originalen Spielerstatistiken verwendet, die aus der riesigen NBA-Datenbank stammen und Treffer-, Block- oder Stealquoten festlegen. Zum Standard gehören offensive und defensive Spielsysteme, Trainingsstrategien sowie Teammanagement.



Der Center der L.A. Lakers, Shaquille O'Neal (Nr. 34), nimmt gegen den heranstürmenden Ron Mercer der Boston Celtics die Verteidigungsposition ein. Während die Spieler alleine an den Gesichtszügen gut zu identifizieren sind (links sehen Sie noch Eddie Jones), wirken die modellierten Körper doch noch recht kantig.

Midtown Madness

Genre: Rennspiel
Entwickler: Angel Studios
Vergleichbar mit: Driver
Veröffentlichung: Sommer 1999

Wie schon bei Motocross steht der Spaß am Herumheizen im Mittelpunkt des neuen Spiels der Madness-Serie. In Midtown Madness dürfen Sie nach Herzenslust durch Chicagos Straßenschluchten brettern. Verkehrsregeln existieren nur auf dem Papier. Der Clou ist, daß die Raserei auf einem 65 km langen Straßennetz ausgetragen wird, das völlig frei befahrbar ist. Je nach Mission wird neben Bleifuß und Fahrzeugbeherrschung die clevere Navigation durch die Stadt zum wichtigsten Spielelement. Fünf verschiedene Missionsziele, u. a. Polizeiverfolgung und Wegpunkt-Navigation, sollen für Abwechslung sorgen und Sie in die entlegensten Ecken der „Windy City" führen.

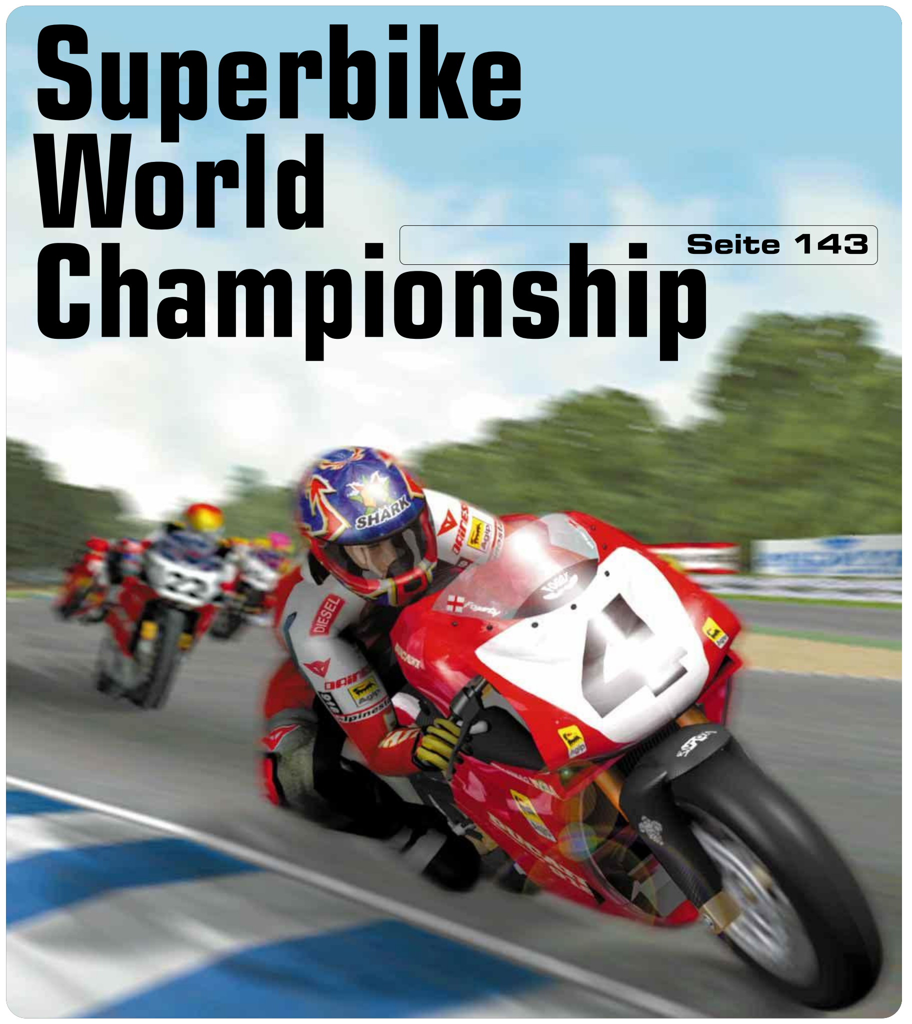

Rushhour in Chicago: In Midtown Madness müssen Sie immer mit wechselnden Verhältnissen rechnen. Neben Staus, Bau- und Unfallstellen können Sie auch Wetterveränderungen dazu zwingen, eine andere Route zu nehmen.


Ein VW Beetle rast um die Kurve auf die geschlossene Hängebrücke zu und kann in einem wilden Lenkmanöver gerade noch abbremsen.



Spieletips

4/99



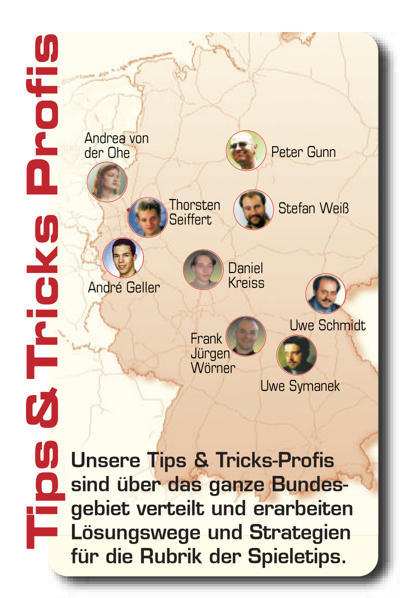
Ausgetrickst



Eine Lösung zu Half-Life? Warum denn erst jetzt? Ich habe das Spiel doch schon vor Weihnachten gekauft. Diese oder ähnliche Fragen kommen bestimmt bei vielen Lesern auf, die diese Ausgabe in den Händen halten. Zu Recht. Ich will Ihnen die Erklärung nicht schuldig bleiben. Schon zur Ausgabe 1/99 hatten wir eine umfangreiche Lösung geplant. Kurz vor Drucklegung kam die Hiobsbotschaft: Die englische Version von Half-Life ist durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert worden. Für uns hieß das sofort, alle Artikel mit diesem Thema zu streichen. In der Zwischenzeit hat Cendent Software eine lokalisierte und leicht entschärfte Version von dem 3D-Spektakel für den deutschen Markt veröffentlicht. Diese Version ist nicht indiziert und wir können Ihnen jetzt die Komplettlösung präsentieren. Ich hoffe, etwas Licht in die Sache gebracht zu haben. Neben Half-Life haben wir uns noch ausführlich mit der neuen Motorad-Sim Superbike World Championship und dem Adventure Quest for Glory V beschäftigt.

Florian Weidhase

Tips & Tricks Profis



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Spieletips

Thema Technik

Kurztips

Index

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tips & Tricks:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per eMail an: **tips@pcaction.de**

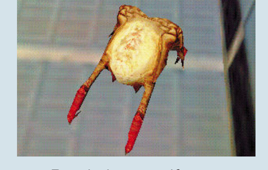
Half-Life von Sierra kombiniert eine spannende Story mit erstklassiger 3D-Action. In unserer Lösung begleiten wir Sie vom Versuchslabor bis zum Alienplaneten Xen.

Komplettlösung

Half-Life

Die Gegner

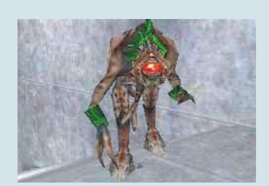
Facehugger
Diese Biester können mehrere Meter hoch und weit springen. Am liebsten verstecken sie sich in dunklen Nischen und Lüftungsrohren. Aus sicherer Entfernung erledigen Sie Facehugger am besten mit der 9mm-Pistole. Im Nahkampf sollten Sie zum Brecheisen greifen.



Zombie
Da Zombies sehr langsam sind, kann man sie ohne weiteres mit der Brechstange erledigen. Gehen Sie dazu nah an den Gegner heran, schlagen Sie zu und weichen zurück, sobald das Monster zum Schlag ausholt.



Firewalker
Diese grünen Aliens sind äußerst gefährlich, da sie aus der Ferne mit Elektroblitzen angreifen und im Nahkampf hart mit ihren Pranken zuschlagen. Beste Waffen: Schrotflinte, MP-5 und Magnum.



Houndeye
Houndeyes greifen meist im Rudel an. Sie brauchen jedoch einige Zeit, um ihren Elektroblitz aufzuladen. In dieser Zeit kann man die Biester mit der Brechstange verprügeln.



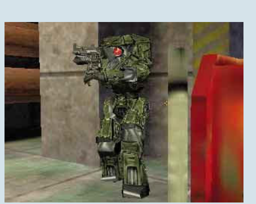
Reptil
Treffsicher speit Sie dieses Monster über große Entfernung mit Säure an und schlägt im Nahkampf mit seinem Schwanz zu. Wenn man der Säure ausweicht, kann man die Reptilien aus sicherer Entfernung mit der 9mm erledigen. Ansonsten sollten Sie zur MP-5 oder der Schrotflinte greifen.



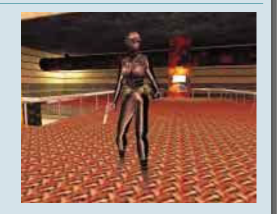
Barnacle
Heimtückisch lassen diese Viecher ihren Fangarm von der Decke hängen. Rechtzeitig erkannt, sind Barnacles völlig ungefährlich. Sollten Sie einmal am Fangarm hängen, können Sie immer noch direkt nach oben schießen. Hängt ein Barnacle niedrig, kann man ihn auch im letzten Moment mit der Brechstange ausschalten.



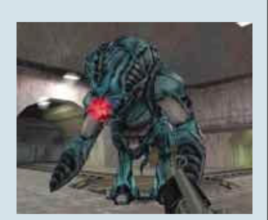
Roboter
Die Militärroboter arbeiten in Teams und sind schwer bewaffnet. Deckung zu suchen hilft nur bedingt, da diese Gegner auch Granaten werfen. Bleiben Sie also in Bewegung und schalten Sie einen nach dem anderen aus.



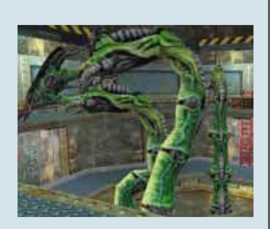
Ninja-Bots
Zweimal begegnen Sie schwarzen Ninja-Robotern. Sie sind extrem schnell, können sehr hoch springen und rücken Ihnen mit Granaten und Feuerwaffen zu Leibe. Am besten sucht man sich eine helle Sackgasse, in der man auf die Gegner wartet.



Flammenmonster
Von diesen äußerst unangenehmen Monstern begegnen Ihnen zum Glück nur drei im Spiel. Obwohl man sie mit Unmengen von Granaten und Sprengstoff erledigen kann, gibt es elegantere Lösungen (siehe Komplettlösung).



Tentakel
Tentakelarme sind äußerst gefährlich, haben aber eine Schwäche: Sie sind absolut blind und orientieren sich ausschließlich an Geräuschen. Lenken Sie die Tentakel durch Granaten ab und schleichen Sie dann im Stealth-Modus an ihnen vorbei.



„Fisch"
Dieser Wasserbewohner kann es ohne weiteres mit dem „Weißen Hai" aufnehmen. Am besten erledigen Sie das Biest mit der Armbrust oder – wenn möglich – von Land aus. Wenn Sie unter Wasser eine sichere Position unter Wasser haben, können Sie diesem Monster auch mit der 9mm zu Leibe rücken.



Grunt
Der Grunt feuert mit der Alien-Waffe und steckt jede Menge Treffer weg. Beste Waffen: Strahlenkanone oder Armbrust. Zur Not tut es auch die Magnum oder die Schrotflinte.

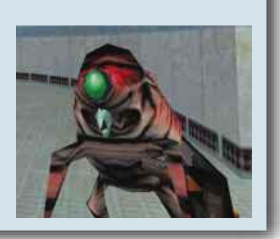




Flugmonster
In der Alienwelt XEN wimmelt es nur so von diesen Monstern. Am leichtesten sind sie per Ionen-Gewehr zu erledigen. Oft verweilen die Flugmonster an einem fixen Punkt in großer Entfernung, dann sind sie leicht mit der Armbrust zu erledigen.

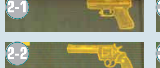


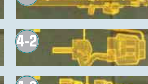
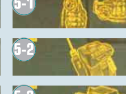
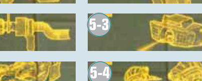
Käfer
Ähnlich wie die Facehugger sind diese Biester extrem angriffslustig und gefährlich. Sie sind sehr schnell und können kaum getroffen werden. Die beste Verteidigung ist in diesem Fall die Flucht, da die Käfer nach kurzer Zeit explodieren.





Waffenkunde



1 • Brecheisen • Munition: 0 • Ladevorgang: NA
Die erste und nicht besonders schlagkräftige Waffe im Spiel. Als letzter Ausweg durchaus brauchbar, recht effektiv gegen Zombies, Facehugger und Houndeyes. Verschwenden Sie keine Munition, um Kisten zu zerstören, dafür tut's auch dieses Werkzeug.

2-1 • 9mm Pistole • Munition: 18 • Ladevorgang: Mittel
Klein, schnell und treffsicher ist diese Pistole. Gut gegen Facehugger, Zombies und Reptilien. Besonderheit: Kann auch unter Wasser abgefeuert werden.

2-2 • Magnum 357 • Munition: 6 • Ladevorgang: Sehr langsam
Diese Waffe wird leicht unterschätzt. Fast jedes Monster geht nach ein bis zwei Treffern aus diesem Schießprügel zu Boden. Größter Nachteil: nur sechs Schuß, die obendrein noch lange zum Nachladen brauchen.

3-1 • MP-5 Sturmgewehr • Munition: 50 • Ladevorgang: Mittel
Die MP-5 kann man durchaus als Standardwaffe bezeichnen. Was ihr an Wirkung fehlt, wird durch die hohe Schußrate und die große Reichweite wettgemacht. Obendrein gibt es besonders viel Munition für die Mp-5. Die zusätzlichen Gewehrgranaten sind zielgenauer, aber ähnlich effektiv wie Handgranaten.

3-2 • Schrotflinte • Munition: 8 • Ladevorgang: Sehr langsam
Auf kurze Distanz äußerst effektiv. Besonders gut gegen Firewalker. Der doppelte Schuß der zweiten Feuerfunktion macht die Waffe noch schlagkräftiger.

3-3 • Armbrust • Munition: 5 • Ladevorgang: Sehr langsam
Äußerst effektiv, fast lautlos und mit einem Zielfernrohr versehen – die Armbrust bringt so ziemlich jeden Gegner zur Strecke. Schießt auch unter Wasser.

4-1 • Bazooka • Munition: 1 • Ladevorgang: Sehr langsam
Schwere Gegner erfordern schwere Waffen. Mit der Bazooka können Panzerfahrzeuge, Hubschrauber und ganze Gegnerscharen erledigt werden. Per Ziellaser (roter Punkt) trifft das Geschoß fast immer. Per Sekundärfunktion kann man den Laser auch abschalten. Das Projektil fliegt dann nur geradeaus.

4-2 • Strahlenkanone • Munition: max. 100
Die experimentelle Strahlenkanone hat enorme Feuerkraft und muß nicht nachgeladen werden. Ein maximal gebündelter Schuß kann sogar Panzern und Helikoptern den Garaus machen.

4-3 • Ionen-Gewehr • Munition: max. 100
Geringer Energieverbrauch und maximale Feuerkraft zeichnen diese Waffe aus. Eignet sich gut gegen Flugmonster.

4-4 • Alien-Waffe • Munition: 8
Mit den zielsuchenden Geschossen können Sie sogar um Ecken schießen. Die acht Projektile regenerieren sich von selbst.

5-1 bis 5-3 • Sprengstoffe (5-4: Siehe Gegner „Käfer")
Die verschiedenen Sprengwaffen erklären sich eigentlich selbst. Zu erwähnen ist die zweite Feuerfunktion der Sprengladungen, die es erlaubt, mehrere Päckchen abzulegen und dann erst zu zünden.

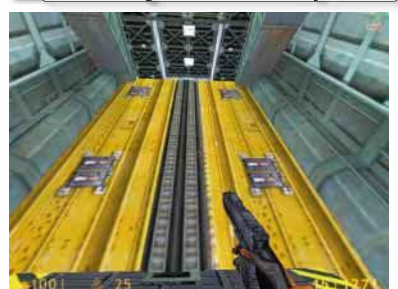
Komplettlösung

Anomale Materialien



Nach der Zugfahrt zum Arbeitsplatz müssen Sie sich zunächst Ihren Schutzanzug besorgen und sich dann im Labor melden. Die Wegweiser an der Wand leiten Sie durch das Gebäude. Im Labor folgen Sie einfach den Anweisungen des Personals.

Unvorhergesehene Konsequenzen



Besuchen Sie auf jeden Fall die Umkleidekabine, um sich Goodies aus Ihrem Spind zu holen. An diesem Lastenaufzug müssen Sie mehreren Facehuggern ausweichen. Springen Sie rechtzeitig ab, um auf den Vorsprung unten links zu gelangen.



Auf dem weiteren Weg stürzt diese Brücke direkt vor Ihnen ein. Um unbeschadet auf die andere Seite zu gelangen, folgen Sie dem eingezeichneten Weg. Danach gelangen Sie an einen Kanal, den Sie auf Umwegen überqueren müssen.



An dieser Stelle müssen Sie durch das Loch im Boden in die Kanalisation. Dort finden Sie ein Ventil, um die Rohre zu fluten. Dank des gestiegenen Wasserspiegels können Sie auf der anderen Seite des Gitters wieder auftauchen.

Bürokomplex



An diesem Stromkabel ist zunächst kein Vorbeikommen. Schlagen Sie den Zugang zum Lüftungsschacht auf und krabbeln Sie nach rechts. Achten Sie im nächsten Raum auf Barnacles, die unter der Deckenverkleidung lauern.



An diesem Sicherungskasten kann der Strom abgeschaltet werden. Jetzt können Sie unbeschadet am Kabel im Gang vorbei und über den Tisch durch das Fenster weiterkommen. Kümmern Sie sich dort zunächst um den Zombie im „Storage Room".

Bürokomplex



Zerschlagen Sie alle Kisten, die den Gang neben dem „Storage Room" blockieren, um an die Schrotflinte zu gelangen. Danach geht's durch diesen gefluteten Raum. Vorsicht: Das Wasser steht unter Strom! Hinter dem Gitter geht's dann weiter.



Über die Dachverkleidung gelangen Sie in diesen Gang. Schieben Sie die Kisten unter das zweite Loch und steigen Sie die Leiter hinauf. So gelangen Sie in den nächsten Raum, in dem eine Selbstschußanlage auf alles schießt, was sich bewegt.



Die Autokanone wird durch einen Schalter unter dem Podest abgestellt. Nutzen Sie die Kisten als Deckung. Wenn Sie die Kisten zu einer „Brücke" zusammenschieben, können Sie vom Schacht aus bis zum Podest und dem Heilungsapparat klettern.



Nach kurzer Zeit kommen Sie in einen Kühlraum. Vorsicht: Reptilien und Facehugger lauern Ihnen auf. Stellen Sie den Lastenzug an. Über diese Leiter gelangen Sie auf die Regale und eine Öffnung, durch die Sie auf den Lastenaufzug springen können.



Durch das Lüftungssystem gelangen Sie in diesen Gang. Im Büro links gibt's noch einige Goodies. Ein waghalsiger Sprung in den Aufzugschacht am Ende des Ganges bringt Sie über mehrere Leitern hoch zur Fahrstuhlkabine.

Feind in Sicht

Im folgenden Level bekommen Sie es mit dem Militär zu tun. Die Roboter agieren im Team, sind sehr zielsicher und werfen mit Granaten um sich. Achten Sie besonders auf die Selbstschußanlagen, die hier an jeder Ecke aufgestellt sind. Eine direkte Berührung und ein Gang durch die roten Laser aktivieren diese Verteidigungsanlagen. Ein direkter Treffer aus der Schrotflinte legt die Auto-MGs lahm.

Tips:

1. Facehugger, Reptilien und Barnacles haben es nicht nur auf Sie, sondern auch auf die Roboter abgesehen. Versuchen Sie dies zu Ihrem Vorteil zu nutzen.

2. Um Munition brauchen Sie sich kaum zu sorgen. Die Roboter hinterlassen Ihnen jede Menge davon.

3. Feuertüren lassen sich nicht wieder öffnen.



Gleich zu Anfang stoßen Sie auf die erste Auto-MG. Suchen Sie Deckung hinter den Kisten. Das Piepsen der Anlage zeigt an, daß sie aktiv ist. Nach einiger Zeit schalten sich die MGs automatisch ab, was Ihnen mehr Zeit zum Angriff gibt.



Vorsicht: nasser Boden! Wer hier unbedacht losrennt, landet schnell im Abgrund. Die Laser für die beiden MGs lassen sich geschickt umgehen. Einfacher ist es jedoch, wenn Sie beide schnell hintereinander mit gezielten Schüssen ausschalten.



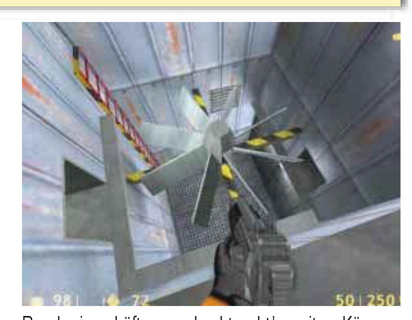
Nachdem Sie mit dem ersten Roboter Kontakt hatten, gelangen Sie an eine Kreuzung. Der Weg nach links ist mit Minen versperrt. Rechts kommen Sie zu diesem Förderband. Über weitere Bänder gelangen Sie zu einem verschanzten Roboter.



Den Roboter, der sich hinter der Sandsackbarriere versteckt, gilt es schnell auszuschalten. Von der Brücke aus können Sie sich dann um die Auto-MGs und die Mine kümmern. Wenn die Mine explodiert, müssen Sie schnell durch die Feuertür!



Nach ausgedehnten Feuergefechten mit dem Militär gelangen Sie endlich an die Oberfläche. Schalten Sie schnell die ersten Roboter aus und rennen Sie schnell zum Bunkereingang. Ein Hubschrauber bombardiert dieses Gebiet. Ein Kampf ist aussichtslos!



Durch einen Lüftungsschacht geht's weiter. Kümmern Sie sich nicht um die Roboter, die sich vom Hubschrauber abseilen. An diesem Ventilator ist Vorsicht geboten. Nutzen Sie die schmalen Absätze, um nicht zerkleinert zu werden.

Feind in Sicht



Durch das Lüftungssystem kommen Sie an einige vorher unereichbare Räume, in denen wertvolle Munition liegt. In diesem Schacht kommen Sie letztendlich wieder am Levelanfang heraus und erhalten neue Anweisungen von einem Kollegen.

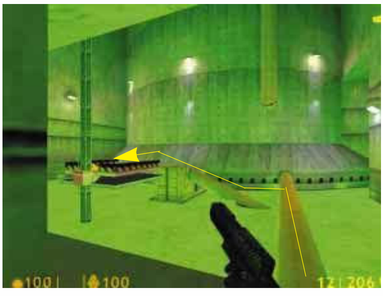
Explosionskrater



Nachdem Sie die Barriere durchschlagen und sich um die Facehugger und das Reptil gekümmert haben, geht es mit dem massiven Lastenaufzug abwärts. Unten besteigen Sie sofort den Zug und fahren den Gang entlang bis zur Schranke.



Jenseits der radioaktiven Pampe lauert ein Reptil auf Sie. Wenn Sie rechtzeitig vor der Schranke den Zug zum Halten bringen, können Sie zu Fuß zu den Rohren gelangen. Ansonsten werden Sie samt Zug mitten in die gefährliche Flüssigkeit katapultiert.



Durch das Röhrensystem gelangen Sie schließlich zu dieser Halle. In dem radioaktiven Schleim scheinen sich die Reptilien sehr wohl zu fühlen. Ignorieren Sie die Monster einfach und nehmen Sie gleich den Aufzug nach oben.



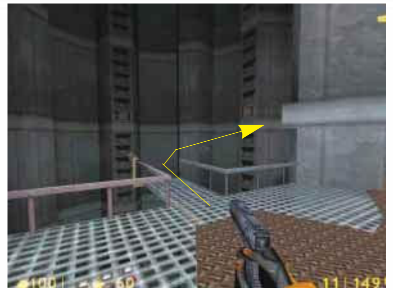
Das große Silo wird von drei Tentakelarmen bewacht. Mit Granaten lassen sich die Arme ablenken und gleichzeitig lästige Kisten und Bretter zerstören. Schleichen Sie zunächst zur mittleren Tür, um Sauerstoff- und Treibstoffzufuhr zu aktivieren.



Folgen Sie den blauen und roten Rohren, bis Sie zum „Fuel Room" kommen. Da der Raum verschlossen ist, müssen Sie durch das Röhrensystem auf der gegenüberliegenden Seite der Tür. Endlich am Ziel, können Sie Fuel und Oxygen anschalten.



Zurück bei den Tentakeln geht's durch die untere Tür im Silo zum Stromgenerator. Benutzen Sie die Kisten aus dem folgenden Raum, um eine Brücke über diese Pfütze zu bauen. Auf dem Rückweg wird das Wasser unter Strom stehen!



An dieser Stelle können Sie einen Fahrstuhl nach unten nehmen, der jedoch auf halber Höhe abstürzt. Deshalb nehmen Sie lieber gleich die Leiter an der Außenwand, die Sie durch einen gewagten Sprung vom Geländer aus erreichen.



Über die Transportplattform und die Leitern gelangen Sie auf den Generator. Aktivieren Sie die Schalter und kehren Sie dann zu den Tentakeln zurück. Im Kontrollraum können Sie die Biester jetzt rösten. Weiter geht's durch das Loch im Siloboden.



Nachdem Sie sich die Magnum bei den Überresten der Tentakel geholt haben, gelangen Sie über eine Reihe von Rohren zu diesem Punkt. Durch das Rad wird die Röhre verlängert. Durch die Öffnung geht's dann weiter, bis Sie in einen Raum stürzen.

Energie



In dieser Halle wütet ein Flammenmonster. Laufen Sie direkt zur Tür gegenüber, solange das Monster noch abgelenkt ist. Hier müssen Sie sich zunächst mit einigen Firewalkern herumschlagen, bevor Sie sich auf den Weg zum Generator machen.



Unterhalb der eingestürzten Brücke geht es zum Generator. Sie müssen durch ein Giftsilo nach oben. Dort wimmelt es nur so von Robotern. An diesem Punkt angekommen, müssen Sie sich gegen eine kleine Armee von Robotern zur Wehr setzen.

Energie


Dieser Fahrstuhl führt Sie direkt zum Generator. Lassen Sie die Plattform jedoch zunächst alleine herunterfahren. Die untere Ebene ist übersät mit Haftminen, die Sie von oben zerstören sollten. Über den Steg unten geht's zum Generator.


Sie stoßen auf eine Wendeltreppe. Gehen Sie zuerst ganz nach unten. Der Raum ist überflutet und die Pumpe wird durch einige Kisten blockiert. Zerschlagen Sie die Kisten, damit die Pumpe wieder arbeiten kann. Danach geht's ein Stockwerk rauf.


Jetzt können Sie den linken Generator wieder in Betrieb nehmen. Passen Sie auf die Elektroblitze zwischen den Kisten auf! Kehren Sie nun zur Haupthalle zurück, in der immer noch das Flammenmonster sein Unwesen treibt.





Laufen Sie ohne Umwege zum Traforaum (siehe erster Screenshot). Das Flammenmonster nimmt sofort die Verfolgung auf. Rennen Sie schnell auf die Empore und legen dann den Schalter um. Die Blitze aus dem Trafo erledigen das riesige Monster.

Auf Schienen

Mit dem Zug kommen Sie jetzt über die Weiche in ein ausgedehntes Schienensystem.

Tips:

1. Fahren Sie langsam! Achten Sie auf herunterfallende Brocken und Stromkabel.

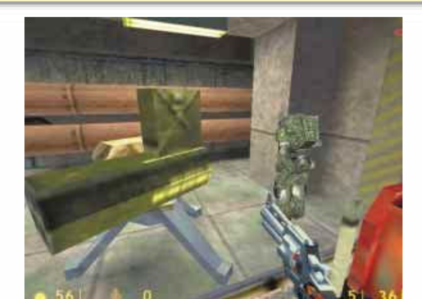
2. Der Führerstand bietet ausgezeichnete Deckung, wenn man sich dahinter hinkniet.

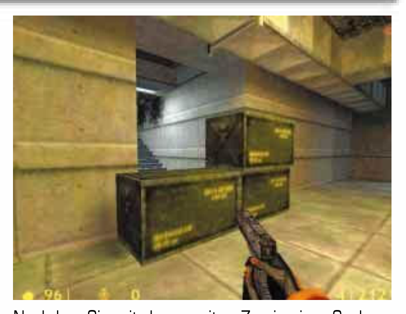
3. Weichen werden mit einem Schuß auf den Pfeil umgestellt. Fahren Sie eine Strecke erst einmal ab, ohne die Weichen zu stellen. Schauen Sie sich die Strecken genau an! Sie sehen zwar verwirrend aus, sind aber eingentlich recht simpel.

4. Halten Sie vor unübersichtlichen Stellen an und erkunden die Gegend zu Fuß. Oft führt eine Fahrt auf dem Zug direkt in einen Hinterhalt!


Dieser Haken versperrt den Weg. Erst später werden Sie im Kontrollraum das Hindernis entfernen können. Steigen Sie ab jetzt an jeder Haltestelle aus und schauen sich um. Ihr Ziel ist das Raketensilo am Ende des Schienennetzes.

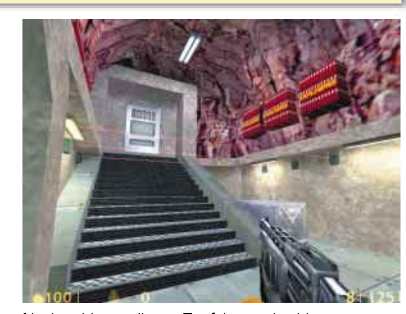

Mehrmals treffen Sie auf diese äußerst gefährlichen MG-Nester. Zum Glück haben die Geschütze einen beschränkten Schwenkradius, so daß man in den toten Winkel neben dem Nest sprinten und den Roboter am Abzug erledigen kann.


Zweimal werden Sie sogar mit Raketenwerfern beschossen. Die Raketen können Sie jedoch nicht treffen, wenn Sie auf dem Zug in die Hocke gehen. So kommen Sie nah genug an das Geschütz heran, um den Roboter dahinter auszuschalten.


Nachdem Sie mit dem zweiten Zug in einer Sackgasse gelandet sind, kommen Sie zu diesen unzerstörbaren Kisten. Hier kommen Sie mit dem „Sprung aus der Hocke“ hinüber (während des Sprungs die „Ducken“-Taste drücken).



Kurz nachdem Sie auf den dritten Zug gewechselt sind, kommen Sie zu diesem Hinterhalt. Wenn Sie die Kisten zerschießen, entdecken Sie die Roboter. Schalten Sie diese aus, bevor Sie sich mit einer Granate um das MG-Nest rechts kümmern.


Nach schier endloser Zugfahrt und erbitterten Kämpfen kommen Sie zu dieser verminten Tür. Über eine Kiste in der Ecke können Sie neben der Treppe die Sperren überwinden. Jetzt können Sie im Kontrollraum die Rakete zünden.

Festnahme


Wenn Sie das Schloß an dem Gitter zerschlagen, treiben die Fässer nach oben und ermöglichen es Ihnen, aus dem Wasser zu kommen. Durch einen überfluteten Gang geht es dann weiter. Achten Sie auf Türen und das Gitter im Boden (Goodies!).

Festnahme



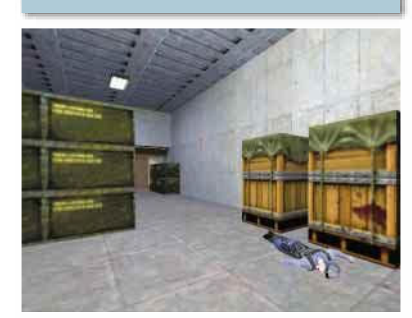
In diesem Becken lauert ein Fisch-Monster. Durch den Gang hinten kommen Sie zum Käfig, von dem aus Sie das Biest mit der 9mm erledigen können. Unter Wasser müssen Sie ein Gatter aufkurbeln, um weiterzukommen.



Passen Sie auf diesen Stegen besonders gut auf! Im Wasser warten zwei Monster nur darauf, daß Sie abrutschen. Mit einem Sprung kommen Sie über die Lücke im Steg und durch das Loch im Gitter zu einem Raum mit drei mächtigen Kolben.



Auf der oberen Ebene können Sie die Kolben in Bewegung setzen und mit einigen Sprüngen auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Wem das zu nervig ist, der kann auch eine Kiste nach unten schieben und so an die Leiter kommen.



In dieser Lagerhalle treffen Sie auf mehrere Ninjas. Sind diese erledigt, können Sie per Handrad im oberen Teil die Tür „Surface Access" öffnen. Dann werden Sie überwältigt, Ihrer Waffen entledigt und in eine Müllpresse geworfen.

Rückstandsverarbeitung



Nachdem Sie über den Müll in der Presse nach oben geflüchtet sind, gelangen Sie durch ein Rohr im Boden nach draußen. Drehen Sie an dem Rad mit der Beschriftung „Flow Control" und klettern Sie so schnell wie möglich die Leiter am Silo hinauf.



Legen Sie den mittleren der drei Hebel um, damit alle Bänder nach oben laufen. Im Kontrollraum hinter Ihnen, können Sie die Stampfer abstellen. Jetzt müssen Sie schnell genug auf das mittlere Band springen, um weiterzukommen.

Springen Sie immer auf das Band unter sich. Sobald Sie auf diese parallel laufenden Bänder stoßen, müssen Sie sich auf das linke fallen lassen. Die Mine im folgenden Schacht schalten Sie mit einer Sprengladung aus.

Fragwürdige Ethik



Nach der Irrfahrt durch die Aufbereitungsanlage kommen Sie durch ein Bodengitter in einen Käfig voller Houndeyes. Ein Schuß auf den Kontakt öffnet die Tür. Sie gelangen in einen Raum mit einem Grunt, vor dem Sie am besten flüchten.



Die Haupthalle der Versuchsanstalt wird von Robotern bewacht. Zusammen mit dem Wachmann erledigen Sie die Verteidiger und kommen so wieder an eine MP-5. Über die Empore geht es weiter zu einem großen Raum voller Computer.



Begeben Sie sich in den rot erleuchteten Raum. Sie sollten den Zugang mit Haftminen sichern. Von oben schießen Sie nun auf die Minen an der Tür. Roboter und Grunts liefern sich daraufhin einen erbitterten Kampf.



Nachdem Sie alle vier Laser angeschaltet haben, können Sie in diesem Raum einen gebündelten Laserstrahl abfeuern. Wenn Sie die Kiste aus der Ecke so verschieben, daß die Schutzwand nicht herunterfährt, wird die Wand zerstört.



Durch das Loch in der Wand gelangen Sie eine Ebene nach unten. Endlich haben Sie die Wissenschaftler gefunden. Nachdem diese Maschine abgestellt ist, folgen Ihnen die Wissenschaftler zurück zur Haupthalle und öffnen die Tür nach draußen.

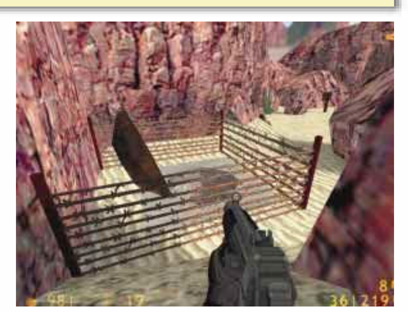
Oberflächenspannung



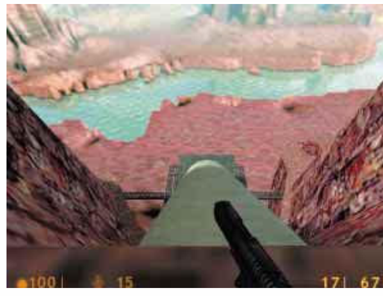
Sie können den Heli mit zwei vollen Salven aus der Strahlenkanone abschießen. Springen Sie dann ins Wasser und schwimmen Sie zum Turm. Dort müssen Sie den Schalter betätigen, um unter Wasser durch ein Gitter auf die andere Seite zu kommen.



Hier lauern Ihnen einige Roboter auf. Im Turm müssen Sie das „Storm Drain Hatch" öffnen. Suchen Sie in dieser Umgebung unbedingt die Ecken und Kanten ab, um versteckte Munition und Erste-Hilfe-Kästen zu finden.



Umgehen Sie die Minen außen auf der flachen Anhöhe. Minen bringen Sie am besten durch Granaten oder großzügiges Sperrfeuer zur Explosion. Durch diese Luke gelangen Sie in einen Tunnel, der an einer hohen Klippe endet.



Viele Gegner lassen sich hier aus großer Entfernung mit der Armbrust erledigen. An diesem Rohr müssen Sie sehr vorsichtig herunterrutschen. Den Kampfhubschrauber schießen Sie mit der Bazooka ab. Über die Leitern geht es erneut in einen Tunnel.



Durch die Ausgänge können Sie einige Roboter unbemerkt mit der Armbrust erledigen. Durchqueren Sie hier das Wasser. Durch die Öffnung gegenüber kommen Sie hinter dem Panzer heraus, den Sie mit einigen Bazookaschüssen erledigen.



Hinter dem Tor wartet gleich der nächste Panzer auf Sie. Sie können in der Deckung der Kisten nah heran. Hier können Sie nicht getroffen werden. Durch das Loch in der Wand kommen Sie noch zu einigen gut bewachten Goodies.



Achten Sie unbedingt auf diese Scharfschützen! Sie sind am besten mit der Bazooka, einer gut platzierten Granate oder der Gewehrgranate zu erledigen. Das folgende Minenfeld müssen Sie mit Sperrfeuer oder einer Granate unschädlich machen.



Wenn Sie den Generator zerstören, können Sie über den umgestürzten Mast auf das Dach der Lagerhalle klettern. Dort finden Sie ein Loch, aus dem dunkler Rauch aufsteigt. Lassen Sie sich in den Raum darunter fallen.



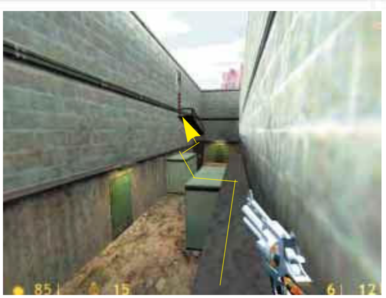
Das gesamte Gebäude ist mit Minen gespickt. Sie dürfen keine einzige zur Explosion bringen, da sonst das ganze Gebäude in die Luft fliegt. Nutzen Sie hier die Kiste, um an dem Laser vorbeizukommen.



Zerstören Sie zuerst die Kiste auf dem Aufzug. Jetzt können Sie im Kontrollraum den Schalter betätigen – der Aufzug fährt hoch. Mit einem gut gezielten Sprung schaffen Sie es, auf den Fahrstuhl in der Raummitte zu kommen.



Hier werden Sie Zeuge, wie ein Alien abgesetzt und kurz darauf vom Militär bombardiert wird. Wer hier schnell genug ist, der kann die Straße entlanglaufen und sich rechts in Sicherheit bringen, noch bevor der Panzer auftaucht.



Im Lagerhaus finden Sie einen Wachmann, der die Tür zu einem Munitionslager öffnet. Um auf das gegenüberliegende Gebäude zu kommen, müssen Sie durch das Fenster auf den Sims klettern. Vom Sims schaffen Sie es dann zu der Leiter.

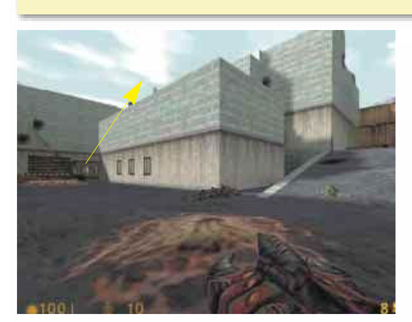
Oberflächenspannung

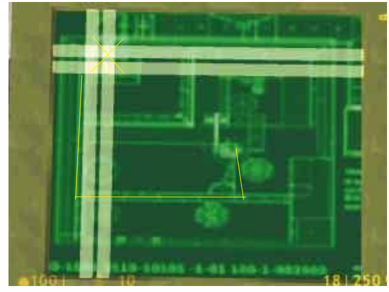

Auf diesem Landeplatz bekommen Sie es zunächst mit zwei Grunts zu tun. Roboter werden von dem kreisenden Hubschrauber abgesetzt. Lassen Sie erst die Roboter gegen die Aliens kämpfen, bevor Sie den Heli vom Himmel holen.



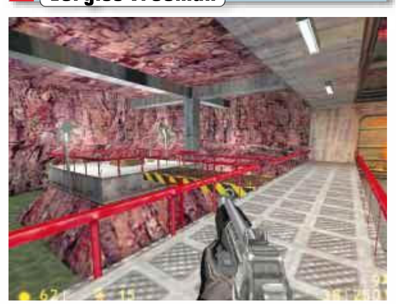
Wenn der Wachmann vom Munitionslager noch lebt, können Sie ihn durch die Tür am Ende des Ganges holen, damit er die Sicherheitstür für Sie öffnet. Ansonsten klettern Sie über die Kisten zur Flak und schießen das Tor auf.


Durch einen Lüftungsschacht geraten Sie in diese Garage. Sobald Sie die Tür öffnen, explodiert die Wand. Mit der Hebebühne kommen Sie nach draußen, wo nochmals ein Geschütz steht. Zerschießen Sie das Tor direkt vor der Kanone.


An diesem Gebäude liefert sich das Militär einen erbitterten Kampf mit den Aliens. Warten Sie erst einmal ab. Über das Sprungkissen kommen Sie aufs Dach und müssen sich zum Wachmann vorkämpfen, der Ihnen den Weg zur Tiefgarage öffnet.


Ignorieren Sie das Flammenmonster. Sie müssen draußen per Sprungkissen über die Mauer und auf das Silo kommen. Per Luftangriff machen Sie den Weg frei und laufen dann auf der Mauer entlang den eingezeichneten Fluchtweg.

Vergiss Freeman


Nachdem Sie die Halle von Aliens gesäubert haben, kommen Sie an eine Gabelung. Links gibt es nur gut bewachten Nachschub, rechts geht es weiter zu diesem Tunnelausgang. Öffnen Sie das Schott und klettern Sie nach unten in die Kanalisation.



Mit Hilfe der Kiste läßt sich das Gitter überwinden. Kümmern Sie sich jedoch vorher um den Barnacle. Sie gelangen jetzt zu einem großen Becken (nächster Screenshot), das von einem Fischmonster bewohnt wird.


Mit einem Satz sind Sie im linken Gang in Sicherheit: Hier kann das Fischmonster nicht hin. Nachdem Sie unter der Walze durchgetaucht sind, kommen Sie auf der anderen Seite zu einem Schacht voller Munition, der nach oben führt.


Spätestens jetzt wissen Sie, wofür die ganze Bazooka-Munition gedacht war. Ein Kampfpanzer versperrt den Ausgang. Kümmern Sie sich jedoch erst um die Roboter und suchen Sie hinter den Felsen Deckung, bevor Sie den Panzer zerstören.



Eine Auto-MG und einen Aufzug weiter kommen Sie zur „Repair Bay". Durch das offene Schott am Panzer können Sie die Kanone abfeuern. Die Aliens machen Sie dann mit der MG fertig. Hinter der Tür warten noch eine Alienkanone und einige Grunts.

Lambda-Kern


Mit dem Fahrstuhl geht es samt LKW nach unten. In dem Lagerraum wimmelt es nur so von Facehuggern. Am sichersten sind Sie auf dem Dach des LKW. Der weitere Weg führt Sie in eine riesige Lagerhalle, in der es auffällig still ist...


Ein zweites und letztes Mal werden Sie von Ninjas heimgesucht. Nutzen Sie Haftminen und Gewehrgranaten, um die Gegner auszuschalten. Am besten stellt man sich in eine helle Ecke und wartet dort. Im offenen Kampf haben Sie kaum eine Chance.

Lambda-Kern


Über einen Fahrstuhl in der hinteren rechten Ecke der Lagerhalle kommen Sie zu einem Tunnel. Sie müssen sich hier mit einigen Grunts auseinandersetzen, bevor Sie sich auf den Weg zum Lambda-Kühlsystem machen können.



Um weiterzukommen, müssen beide Pumpen angestellt werden. Durch den Zusatztank können Sie dann direkt in den Kern tauchen und dort die Ventile öffnen und so nach oben zu schwimmen. Die gute Beschilderung hilft, sich hier zurechtzufinden.


Nachdem Sie sich an den Elektroblitzen des Reaktors vorbeigeschlichen haben, kommen Sie in die oberen Etagen. An dieser Stelle können Sie die Gegner im Gang mit Wasserdampf unschädlich machen.


Die Gänge 2 und 4 bringen Sie jeweils eine Etage höher. Port 3, 5 und 8 führen zu Lagern mit Goodies. Meiden Sie auf jeden Fall die Portale 1, 6 und 9. Achten Sie beim Ebenenwechsel darauf, daß Sie auch auf der Plattform landen und nicht stürzen!


Über die drehenden Blöcke und den Steg gelangen Sie zu zwei Schaltern an der Außenseite, die das Schott in der Mitte öffnen. Über den Teleporter gelangen Sie in einen anderen Teil des Komplexes. Eine Leiter führt Sie schließlich zum LEVEL A.


Während der Wissenschaftler das Portal öffnet, wird er von Flugmonstern angegriffen. Lenken Sie die Aufmerksamkeit auf sich und schießen Sie so viele Monster wie möglich ab. Sobald der Kollege das Kommando gibt, hüpfen Sie in das offene Portal.



Xen

Die Erde haben Sie jetzt ein für allemal verlassen. Auf der Parallelwelt Xen ist es äußerst wichtig, mit der Munition hauszuhalten.

Tips:

1. Sie brauchen hier oft den „Long Jump". Sie müssen aus der Hocke springen und während des Sprungs die „Ducken"-Taste wieder loslassen. Üben Sie den Sprung im „Gefahrenkurs".

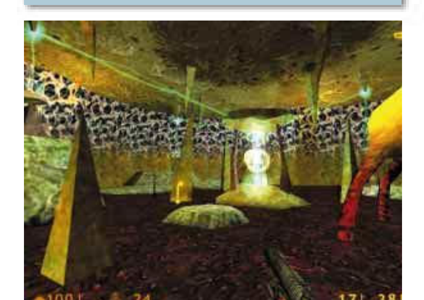
2. Nutzen Sie die Alienkanone so viel wie möglich, um wertvolle Kugeln zu sparen!

3. Pfützen mit grünlich schimmernder Flüssigkeit heilen Sie. Merken Sie sich die Standorte, um immer wieder Lebensenergie zu tanken.

4. Vorsicht in der Alienfabrik! Die großen Fässer sind die Bruteier von Grunts. Passen Sie also auf, wo Sie hinschießen!


Mit mehreren „Long Jumps" müssen Sie sich hier von einer Plattform zur nächsten hangeln. Sie landen schließlich auf einer großen Insel. Über die Stacheln am Rand gelangen Sie in die untere Ebene der großen Plattform.


Nehmen Sie sich vor den schießenden Gebilden an der Decke in Acht! Durchsuchen Sie jeden Winkel, um versteckte Goodies zu finden. Durch mehrere Nischen gelangen Sie in die Mitte der schwebenden Plattform.


Sie müssen die drei kleinen Podeste benutzen, die sich daraufhin öffnen. Danach zerschlagen Sie das Netz mit den Diamanten. So öffnet sich der Teleporter. Auf der anderen Seite bekommen Sie es mit dem Spinnenwesen Gonarch zu tun.

Gonarchs Versteck

Gonarch ist ein Spinnenwesen, das Sie mit weißer Säure bespuckt und obendrein noch kleine weiße Spinnen ausspuckt.

Tips:

1. Gonarch ist nur an seinem großen Gebärsack verwundbar.

2. Weichen Sie den Baby-Spinnen am besten aus, während Sie mit Gonarch kämpfen. Später können Sie die kleinen Biester mit der Brechstange bekämpfen.

3. In allen drei Stufen von Gonarch's Versteck gibt es eine Heilungspfütze. Im ersten Teil auf einer kleinen Insel, im zweiten in einem versteckten Loch im Boden und im letzten Teil in dem Loch, das sich nach Gonarchs Vernichtung im Boden auftut.


Bleiben Sie unbedingt in Bewegung, um der Säure und den Spinnenbabies auszuweichen. Nach einigen Treffern durchbricht Gonarch das Netz. Folgen Sie ihm! In der folgenden „Arena" sollten Sie das Versteck im Boden nutzen und von unten angreifen.

Gonarchs Versteck



Im letzten Teil von Gonarchs Versteck befinden Sie sich unter dem Biest. Auch hier müssen Sie in Bewegung bleiben. Nach mehreren direkten Treffern bricht Gonarch durch das Netz und wird von der Alien-Pflanze ausgeschaltet.

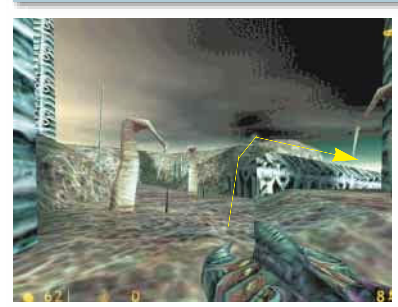
Eindringling



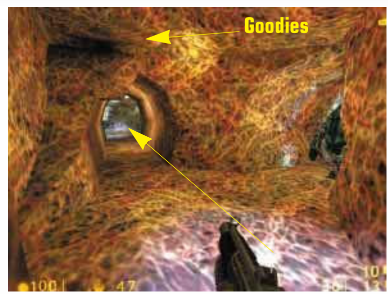
Hinten rechts auf der Plattform ist ein Höhleneingang mit einer Heilungspfütze. Erledigen Sie so viele Gegner wie möglich, bevor Sie sich ins Innere vorwagen. Am Ende der Höhle kommen Sie an einen der Masten, mit dem Sie in die Höhe fahren.



Sie müssen wieder einmal über mehrere Plattformen springen, bis Sie kurz vor der Oberfläche auf den blauen Rochen springen können. Dieser trägt Sie bis zu der Teleporterinsel auf der anderen Seite. Passen Sie auf Firewalker und Flugmonster auf.



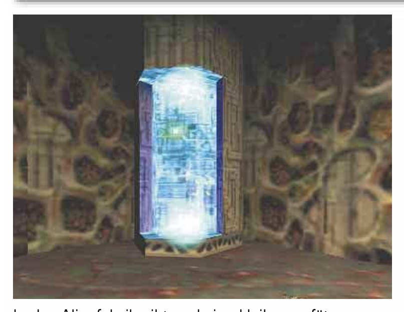
Über den umgestürzten Pfeiler gelangen Sie zu einer Heilungspfütze und einer Höhle. Sie müssen am Ausgang der Höhle auf die gegenüberliegende Seite in eine andere Grotte laufen. Dort befindet sich hinter einer Steinbarriere ein Flammenmonster.



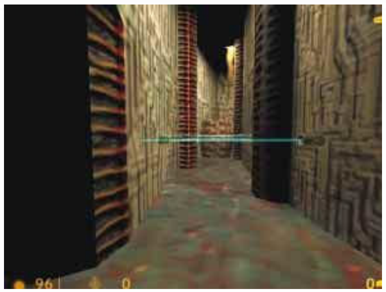
Locken Sie das Monster aus seinem Versteck und gehen Sie auf der gegenüberliegenden Seite in Deckung. Das Monster läuft raus und Sie können in die Höhle laufen. Links kommen Sie über eine Schlucht zu einigen Tentakeln.



An den Tentakeln vorbei kommen Sie zum Teleporter, der Sie direkt in die Alienfabrik bringt. Zunächst werden Sie nicht angegriffen. Über den Aufzug gelangen Sie auf die Förderbänder, die Sie in den nächsten Teil bringen.



In der Alienfabrik gibt es keine Heilungspfützen, sondern diese Heilungskammern. Untersuchen Sie in der Fabrik besonders die dunklen Ecken. Oft finden Sie gescheiterte Kollegen, die Ihnen Munition und Ausrüstung hinterlassen haben.



Dieser Gang ist am Ende mit Grunt-Eiern versperrt. Am besten spicken Sie den Gang mit Haftminen und Sprengladungen, um die frisch geschlüpften Grunts gleich wieder zu beseitigen. Ihr Weg führt Sie in eine große Halle mit Aufzügen.



Gehen Sie in Deckung, um sich aus sicherer Entfernung um die Flugmonster zu kümmern. Vorsicht: Überall verstecken sich Firewalker. Durch die roten Löcher an der Seite gelangen Sie in einen Nebenraum mit vielen Gegnern und Munition.

Nihilanth



Schon wieder müssen Sie Ihre Sprungkünste unter Beweis stellen. Auf der großen Plattform erwartet Sie der Sprung zum Endgegner. Laden Sie ein letztes Mal alle Waffen durch und betreten Sie dann den Teleporter.



Nihilanth wird von drei gelben Stacheln an der Außenwand der Halle beschützt. Zerstören Sie diese und bleiben Sie hinter den Zacken in Deckung. Weichen Sie den Blitzen und den Teleporterkugeln aus, die das Monster auf Sie schleudert.



Nach etlichen Treffern öffnet sich der Kopf des Wesens. Per Sprungkissen können Sie direkt über das Monster springen und direkt in seinen Kopf schießen. Durch den Teleporter gelangen Sie zum Ende.

Florian Weidhase

Allgemeine Spieletips

Superbike World Championship

EA Sports bringt mit Superbike World Championship einen erstklassigen Rennsimulator an den Start. Unsere allgemeinen Tips erleichtern Ihnen den Einstieg. In den Streckenbeschreibungen geben wir Ihnen wertvolle Tips, um die Konkurrenz zu besiegen.

Greenhorn

Aller Anfang ist bekanntlich schwer! Um sich nicht zu Beginn von Frustfahrten demotivieren zu lassen, sollten Sie mit der gutmütigen Suzi beginnen! Außerdem treffen Sie in Assen auf einen Kurs, der eben gebaut ist und in allen Kurven die nötige Weitsicht bietet. Anfänger sollten daher auf diesem Kurs ihre ersten Gehversuche starten.
Genauso, wie ein zu schwierig eingestelltes Spiel an der Motivation nagt, kann das Gegenteil ähnliche Folgen haben. Wie langweilig wird die Fahrerei, wenn Sie keine Herausforderung erleben! Die Beschleunigungs- und Bremshilfe der Realitäts-Optionen sollte daher den Wert 1 nicht übersteigen. Die Geschwindigkeitshilfe stellen Sie auf Null! In den Spiel-Optionen degradieren Sie die PC-Kollegen zu schwächlichen Amateuren. Das war's vorerst. Freuen Sie sich nun auf spannende und lehrreiche Motorradrennen!

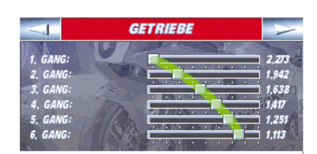


Die Suzuki hat zwar nur 150 PS, dafür ist sie aber leicht zu bedienen und hält treu die Spur.

Im Trainingsmodus haben Sie nicht nur die Möglichkeit, die Strecke kennenzulernen, sondern es wird Ihnen auch anschaulich mitgeteilt, wie Sie die Kurven am idealsten durchfahren. Je exakter Sie die blauen Tore passieren, desto besser fallen Ihre Rundenzeiten aus. Das erste Tor vor den Biegungen ist rot eingefärbt. Diese hilfreiche Markierung zeigt Ihnen, wohin Sie Ihren Bremspunkt legen sollten.

Die letzten Zehntel

Mit den voreingestellten Setups sind Sie zwar in den unteren und mittleren Schwierigkeitsstufen konkurrenzfähig, die besten Rundenzeiten schlagen Sie aber nur dann heraus, wenn Sie die Motorräder auf Ihren Fahrstil einstellen. Weiterhin spielen die Beschaffenheit der Fahrbahn und das Wetter eine wichtige Rolle. Glücklicherweise ist das Setup überschaubar gehalten und beschränkt sich auf die wichtigsten Einstellarbeiten.



Die Kurve, die die Gänge beschreiben sollen, ist stetig fallend! Dadurch können Sie gleichmäßig beschleunigen.

Sie bestimmen beispielsweise mit dem Abstand der Gänge die Beschleunigung und die Endgeschwindigkeit. Ihre Beschleunigung ist zwar umso träger, je weiter die Gänge auseinanderliegen, aber die Endgeschwindigkeit nimmt zu. Da der Motor in den höheren Gängen mehr arbeiten muß, sollte der Abstand zum nächsthöheren Gang stets kleiner sein als zum vorherigen! Je mehr Kurven eine Strecke aufweist, desto häufi-



Während des Trainings erleichtern Ihnen die Torbögen die Aufgabe, die ideale Linie und den Bremspunkt zu ermitteln.



Der Baukasten für die eigene Herausforderung! Lahme Gegner und aktivierte Fahrhilfen lassen auf Dauer keine motivierende Spannung aufkommen. Die Optionen schaffen Abhilfe.



Alle Optionen übersichtlich auf einen Blick. Lassen Sie sich jedoch nicht täuschen! Um das ideale Setup zu erhalten, sollten Sie trotzdem einige Testfahrten absolvieren.





Je früher Sie den Gashahn ausgangs der Kurve aufdrehen, desto größer sind Ihre Chancen, auf der kommenden Geraden einen wertvollen Platz gutzumachen!

Überholen auf der Außenseite der Kurve: Der lange Weg führt auch zum Ziel. Nur noch wenige Sekunden und Sie haben Ihren Teamchef ein weiteres Mal beeindruckt.

ger müssen Sie aus den Biegungen herausbeschleunigen, so daß Sie Ihre Gänge dicht aufeinander abstimmen sollten. Gegenteiliges gilt für Kurse mit langen Abschnitten und weiten Kurven. Hier ist die Endgeschwindigkeit ausschlaggebend.

Mindestens genauso wichtig für ein erfolgreiches Rennen ist die Wahl der Reifen. Weiche Reifen haften wesentlich besser auf der Straße und bieten Ihnen eine höhere Geschwindigkeit in den Kurven. Leider verschleißen diese Schlappen sehr schnell und werden gegen Ende des Rennens fast unfahrbar. Die harten Reifen greifen zwar nicht so gut in den Kurven, halten aber dafür problemlos ein Rennen durch. Lediglich die ersten beiden Runden müssen Sie vorsichtig fahren und wenig riskieren, da die robustere Variante nicht so schnell auf Betriebstemperatur kommt wie die Weichlinge.

Durch die Federung bestimmen Sie, wann Sie den Bodenkontakt verlieren. Eine harte Federgabel lupft das Bike an jeder Bodenwelle. Da das Fahrzeug aber nicht ständig nachfedert, werden nicht nur die Reifen geschont, sondern Sie erzielen auch eine höhere Endgeschwindigkeit. In engen Kurven kann es Ihnen mit einer weichen Einstellung passieren, daß Sie überflüssigerweise wegrutschen.

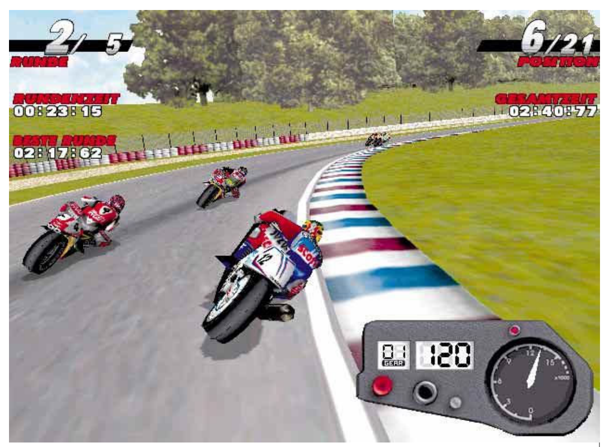
Positionskämpfe

Im Gegensatz zur Formel 1, in der Überholvorgänge nur noch selten sind, tauschen die Motorradpiloten ihre Plätze mehrmals pro Runde. Das heißt aber nicht, daß Sie immer und überall überholen können! Auch im Motorradsport legen Sie den Grundstein des Erfolgs am Ein- und Ausgang der Kurven.

Die weniger gefährliche Situation für Sie und den zu Überholenden bietet sich am Ende der Biegung, an die eine lange Gerade anschließt. Je früher Sie in der Kurve beschleunigen, desto schneller bauen Sie Geschwindigkeit auf und können den Vordermann überholen. Aber achten Sie darauf, daß Sie mit dem Beschleunigen erst nach dem Scheitelpunkt der Kurve beginnen. Durch den Geschwindigkeitszuwachs können Sie die Biegung jetzt nicht mehr so eng nehmen. Sie werden also ein wenig aus der Kurve herausgetragen!

Etwas riskanter verhält es sich beim Einbremsen in die Kurve. Wenn Sie in der Biegung einen Platz gutmachen möchten, begegnen Ihnen zwei Probleme: Erstens sollten Sie den Bremspunkt so spät wie möglich wählen, um noch vor dem Vordermann in die Biegung einzulenken! Zweitens haben Sie nur dann Erfolg, wenn Sie sich auf dem schmalen Grat der Innenseite zwischen Gras und Gegner befinden.

Verloren haben Sie das Duell allerdings dann, wenn Sie im Scheitelpunkt der Krümmung noch immer hinter dem Gegner herfahren. Oftmals haben Sie, aufgrund Ihrer höheren Geschwindigkeit, nur noch die Qual der Wahl zwischen Auffahren auf den Vordermann und Ausweichen ins saftige Grün der Sommerwiesen. Die besten Gelegenheiten zum Überholen bieten sich Ihnen in langgezogenen Kurven. Hier können Sie, meist ohne Gegenwehr, auf der Außenbahn Plätze gewinnen. Zwar



Beachten Sie bei riskanten Überholvorgängen in der Kurve, daß Sie genügend Abstand zum Noch-Vordermann haben.



Von der rutschigen Wiese zurück auf den griffigen Asphalt. Da bäumen sich unsere 150 Pferdchen vor Freude auf.



Slalomfahrten um bewegliche Hindernisse. Glücklicherweise sind die Unfallopfer keine Menschen, sondern Digi-Piloten...

Vorsicht beim Abkommen von der Strecke: Fahren Sie hier äußerst vorsichtig, um zurück auf die Piste zu kommen.

müssen Sie eine längere Wegstrecke zurücklegen, aber da Sie sich nicht so stark in die Kurve legen müssen, können Sie den Gashahn weiter aufdrehen.

Schleudersitz

Wenn's kracht, dann meist richtig! Falls bereits am Start ein Kollege die Kontrolle über seine Maschine verliert, stürzt oftmals das halbe Feld in spektakulären Stunts auf die helmgeschützte Schnauze. In solchen Situationen hilft nur noch Glück.

In den meisten Fällen sind Sie selbst Ihres Glückes Schmied. Die oberste Regel lautet, jeder noch so kleinen Rempelei aus dem Weg zu gehen! Quetschen Sie sich keinesfalls auf Biegen und Brechen zwischen Gegner und Fahrbahnbegrenzung hindurch, denn sonst verbiegen oder brechen Ihre virtuellen Knochen!

Außerdem sollten Sie jederzeit beherzt zur Aktion schreiten! Wenn Sie sich zu einem Überholvorgang entschlossen haben, dann zögern Sie nicht! Unsicherheit ist nie ein guter Beifahrer.

Talfahrt

Die schönsten und überraschendsten Überschläge erleben Sie, wenn Sie hügelabwärts in die Bremsen gehen. Da das Vorderrad unterhalb des Hinterrads liegt, hebt das hintere Rad bei starken Bremsmanövern ab und Sie überschlagen sich. Um die Konkurrenz nicht mit derartigen Stunts aufzuheitern, müssen Sie bei Fahrten talwärts extrem früh und zaghaft bremsen.



Es sieht nicht nur gefährlich aus, sondern ist es auch. Wenn Ihr Hinterrad erst einmal in der Luft ist, dürfen Sie mit dem Vorderrad keinesfalls zu stark bremsen!

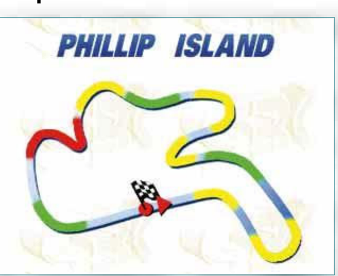
Behalten Sie aber stets eine Ausweichmöglichkeit im Auge, falls Sie sich doch überschätzt haben sollten. Falls es mal zu eng wird, ist die Fahrt aufs Gras das kleinere Übel!



Zu solch haarsträubenden Unternehmungen sollten Sie sich nicht verleiten lassen.

Trotzdem stehen Ihnen noch zwei heikle Momente bevor! Gehen Sie, sobald Sie den rutschigen Untergrund befahren, sofort vom Gas und richten Sie Ihre Maschine auf. Bei Schräglagen von mehr als 45 Grad gleiten Ihnen die Räder weg! Beschleunigen Sie vorsichtig, damit die Räder nicht durchdrehen. Der zweite heikle Moment ist jener, in dem Sie wieder Hinterradkontakt zum Asphalt haben. Nehmen Sie in diesem Augenblick unbedingt ein wenig Gas zurück, sonst haut Ihnen die Maschine ab! Und das sieht dann folgendermaßen aus...

Phillip Island



Die Saison beginnt auf einem schwierigen Kurs.

Die Schwierigkeit des australischen Kurses liegt in der Unübersichtlichkeit. Einige Kurven befinden sich auf schwer einsehbaren Anhöhen oder sie verstecken sich hinter Hügeln. Zudem sind die Auslaufzonen nicht sonderlich breit gebaut, so daß ein Fahrfehler meist mit einem Sturz endet. Am hinterhältigsten hat sich allerdings die letzte Rechts eingenistet. Sie fällt ab dem Kurveneingang ab, so daß Sie ihre wahre Schärfe erst dann erkennen können, wenn Sie sich bereits in ihr befinden. Als nicht minder tückisch erweist sich die angrenzende Links, die auf eine Anhöhe führt und ebenfalls noch in der Biegung abfällt.
Am gefahrlosesten können Sie die Gegner in der letzten Links vor der Zielgeraden überholen. Von allen übrigen Kurven sei Ihnen abgeraten, da die Sicht stark eingeschränkt ist!



Eine unübersichtliche Kurve: Wer nicht genug übt, weiß nicht weiter.

S T U



Weltreise

Electronic Arts führt Sie auf Ihrer Rundreise zu zwölf unterschiedlichen Strecken. Jeder Kurs hat seinen eigenen Charakter und individuelle Tücken. Prinzipiell gilt: Lernen Sie vor einem Rennen die Kurse gut kennen! Nur wer jede Bodenwelle mit Vornamen nennen kann, hat eine Chance, die WM zu gewinnen. Damit Sie sehen, in welchen Kurven sich Gefahren verbergen und welche Sie sozusagen im Schlaf durchfahren können, wurden die jeweiligen Abschnitte unterschiedlich eingefärbt. Vor roten Kurven müssen Sie extreme Vorsicht walten lassen, gelbe Kurven stellen nur eine kleine Herausforderung dar und grüne Biegungen befahren sich fast von selbst.

Misano



Die Strecke in San Marino verhält sich den Fahrern gegenüber etwas gnädiger. Zwar gibt es auch hier unübersichtliche Stellen, aber dafür sind die Auslaufzonen großzügig angelegt. Lediglich das Stückchen parallel zur Start- und Zielgeraden fordert die gesamte Konzentration, da Sie vor den engen Biegungen frühzeitig und sanft bremsen müssen, um sich nicht zu überschlagen.

Wenn Sie die letzte Kurvenkombination ideal passieren und noch vor dem Ausgang beschleunigen, stehen Ihre Chancen gut, sich noch vor der Zielgeraden – einen dicht vorwegfahrenden Kollegen vorausgesetzt – um einen Platz zu verbessern.

Donington



Donington zwingt Sie zu einer besonnenen Fahrweise, da sich im Kurs zahlreiche enge Kurven befinden. Zum Überholen eignet sich lediglich der geschwungene Abschnitt nach der ersten Rechts, der aus drei aufeinanderfolgenden Kurven besteht. Da diese Biegungen weitläufig und gut einsehbar sind, können Sie hier sogar auf der Außenbahn überholen.



Wie Sie hier gut erkennen können, weist die Anhöhe ein deutliches Linksgefälle auf. Dadurch verlieren Sie beim Einbremsen in die Rechtskurve spürbar an Bodenhaftung und werden dadurch sehr anfällig für Ausrutscher.

Nach der Anhöhe treffen Sie auf die schwierigste Kurve der Strecke. Legen Sie sich nicht zu stark in die Kurve, da Ihnen das Motorrad aufgrund der Unebenheiten leicht wegrutschen kann. Bis zur Zielgeraden müssen Sie besonnen fahren, da die restlichen Biegungen allesamt sehr eng und zudem schlecht einzusehen sind.

Eine gute Orientierungshilfe für rechtzeitiges Herausbeschleunigen aus der 180-Grad-Kehre stellen die Curbs dar. Vorausgesetzt, Sie erwischen die Kurve auf der Ideallinie, können Sie, sobald Sie sich auf der Höhe der Curbs befinden, den Gashahn voll aufdrehen. Leider wird der Geschwindigkeitsrausch wenige Sekunden später abrupt enden, wenn Sie in die enge Links einbiegen. Auch hier gilt wieder: frühzeitig vom Gas, um in der unübersichtlichen Krümmung keine Abflüge zu erleiden.

Hockenheim



Das heimische Hockenheim beherbergt einen der weniger anspruchsvollen Kurse. Lediglich der Bereich im Motodrom erlaubt den guten Piloten, Zeit gutzumachen. Auf den meisten Abschnitten hingegen dominiert die Anzahl der PS.

Das offene Geheimnis beim deutschen Grand Prix liegt darin, die langen Geraden optimal zu nutzen. Daher sollten Sie aus den vorangehenden Kurven rechtzeitig beschleunigen, um die maximale Geschwindigkeit so bald wie möglich zu erreichen. Die beste Chance, einen Überholvorgang erfolgreich abzuschließen, bietet sich Ihnen nach der ersten Schikane. Nutzen Sie die Gerade, um auf den Vordermann aufzuschließen! Sobald sich der Kollege nun in die nachfolgende weitläufige Rechts einbremst, können Sie ihn auf der Außenbahn überholen. Da die computergesteuerten Piloten an dieser Stelle extrem früh bremsen, müssen Sie den Windschatten rechtzeitig verlassen.



Auf der Außenbahn der Kurve müssen Sie zwar einen weiteren Weg zurücklegen als Ihr Kollege, aber dafür können Sie den Gashahn auch ein wenig weiter aufdrehen.

Risikobereiten Fahrern bietet sich vor der ersten Schikane eine weitere Chance, sich zu verbessern. Hier ist allerdings präzises Fahren unabdingbar, da die anschließende Links sehr eng wird und nur auf der Ideallinie vernünftig durchfahren werden kann. Sie müssen also den Überholvorgang bereits nach der ersten Hälfte der Schikane erfolgreich beendet haben. Messen Sie sich in diesen Kurven also nur mit deutlich schwächeren Gegnern, da das Risiko recht hoch ist!

Monza

Der schnelle Kurs von Monza wird, ähnlich wie in Hockenheim, nur durch die Schikanen unterbrochen. Auch in Italien sollte Ihre Rennstrategie ein frühzeitiges Beschleunigen aus den Schikanen vorsehen. Auf den Geraden werden Sie zwar kaum einen Gegner überholen können, denn dafür sind sie leider im Verhältnis zur Geschwindigkeit etwas zu kurz geraten. Allerdings können Sie auf den Vollgaspassagen den Abstand zum Vordermann drastisch verringern, so daß Sie vor der kommenden Biegung auf der Innenseite einen Überholvorgang riskieren können.

Die Schikanen, insbesondere die erste und die dritte, werden im Verlauf etwas enger, so daß Sie Ihr Motorrad in der zweiten Kurve nochmals herunterbremsen müssen, um die Strecke nicht zu verlassen. In den Schikanen können Sie bei falscher Fahrweise enorm viel Zeit verlieren. Daher sollten Sie stets bestrebt sein, sofern Sie kein Überholmanöver einleiten, die Ideallinie in den Kurven so exakt wie möglich einzuhalten!



Vor der Schikane lösen Sie sich vom Vordermann und versuchen, noch vor dem Scheitelpunkt der ersten Biegung die Nase vorne zu haben. Wenn's klappt, gibt der Ex-Vordermann nach und läßt Ihnen den Vortritt.

Laguna Seca



In Laguna Seca wurden ein paar Gemeinheiten eingebaut, die das Fahrerleben spürbar erschweren. So befindet sich direkt nach dem Start ein harmlos scheinender Linksknick, der jedoch bei voller Fahrt zu einer gefährliche Falle mutiert. Wenn Sie nicht rechtzeitig und extrem früh einlenken, schlittern Sie geradewegs in den Kies! Der Grund dafür liegt in der kleinen Bodenwelle kurz vor der Biegung, die Sie bei hoher Geschwindigkeit der Bodenhaftung beraubt! Diese hinterhältigen Bodenwellen finden Sie übrigens in regelmäßigen Abständen über den gesamten Kurs verteilt.



Bremsspuren und rauchende Reifen sind deutliche Auswirkungen der gefährlichen Bodenwellen. Wer hier zu optimistisch drüberfährt, findet sich im Sandstreifen wieder!

In der ersten Hälfte der Strecke erweisen sich die Kurven als übersichtlich und stellen keine große Gefahr dar. Erst ab der zweiten Hälfte, wenn es steil den Berg hinaufgeht und Sie ein weiteres Mal von tückischen Bodenwellen geplagt werden, sollten Sie die Ideallinie nicht mehr verlassen und sich bis zur letzten Links nicht zu Zweikämpfen hinreißen lassen. Die beste Chance, sich auf Platzkämpfe einzulassen, bietet sich Ihnen auf der Start- und Zielgeraden. Erst am Kursende können Sie den Gashahn hemmungslos aufdrehen und Ihren Pferden die Sporen geben.

Brands Hatch



Brands Hatch bleibt den Profis vorbehalten. Anfänger werden sich an diesem hügeligen Kurs, dessen Kurven allesamt schlecht einsehbar sind, die Zähne ausbeißen. Die abfallende Streckenführung in Richtung Außenbahn erschwert das Kurvenfahren bei einigen Biegungen. Besonders die zweite und die vierte Rechts sind davon betroffen. Lenken Sie vorsichtig und wie auf rohen Eiern in die hinterhältigen Hindernisse ein! Ihre Maschine fährt sich an diesen Stellen wie auf Schmierseife.

Überholmöglichkeiten sind dünn gesät und es fällt schwer, eine eindeutige Passage zu favorisieren. Nutzen Sie daher die gesamte Strecke, um auf den Vordermann aufzuschließen, und schlagen Sie auf einem überschaubaren Abschnitt zu. Auf keinen Fall sollte Ihre Wahl auf ein ansteigendes Stück Asphalt oder eine abfallende Biegung fallen. Ein eindeutiges Rezept gibt es für Brands Hatch nicht!



Keine Experimente in Brands Hatch! Warten Sie lieber, bis sich eine Tür sperrangelweit öffnet, als sich mit der Brechstange an den Kollegen vorbeizukämpfen.

A1-Ring



Der WM-Kurs in Österreich besticht durch lange Geraden mit herausfordernden Kurven, die teilweise extrem unübersichtlich ausfallen. So können Sie beispielsweise die zweite Rechts nur dann exakt nehmen, wenn sie sie in- und auswendig kennen. Das gilt im Übrigen auch für den gesamten Kurs. Aufgrund seiner Schnel-



Diese uneinsehbare Biegung ist deshalb gefährlich, weil Sie selbst in der Kurve ansteigt und gleichzeitig nach außen abfällt. Wenn sich hier ein Pilot flachlegt, bringt er das gesamte nachfolgende Feld zu Fall!



ligkeit und der verwinkelten Passagen können Sie die Spitze nur dann behaupten, wenn Sie die Brems- und Beschleunigungspunkte genau kennen. An Ihr fahrerisches Können stellt der A1-Ring keine besonders großen Ansprüche. Lediglich an den vier Endpunkten gilt es, die Maschine auf idealer Linie durch die Kurven zu drücken.

Die erfolgversprechendsten und ungefährlichsten Überholpunkte befinden sich auf der Zielgeraden sowie auf der langen Geraden gegenüber von Start und Ziel.



Assen

In Assen dürfen Sie sich endlich einmal erholen. Hinterhältige Kurven, gefährliche Bodenwellen oder starkes Gefälle suchen Sie hier vergeblich. Die harmonischen Kurvenkombinationen erlauben es den Fahrern, häufig mit Vollgas hindurchzupeitschen. Der Kurs ist vom ersten bis zum letzten Meter übersichtlich und erlaubt es auch in den Kurven, Überholvorgänge zu wagen.



Der dunkle Reifenabrieb auf dem Asphalt zeigt Ihnen den günstigsten Weg durch die Schikane vor Start und Ziel. Nach einer entspannenden Runde kommt diese leichte Herausforderung wie gerufen.

Der schönste und gleichzeitig spannendste Abschnitt befindet sich am Ende der Strecke. Die ausgefeilte Rechts-Links-Kombination muß schon exakt erwischt werden, um keine unnötigen Zehntel auf der Strecke liegenzulassen. Da sich die Schikane am Ende leicht verjüngt, müssen Sie dieses Hindernis mit stetig abfallender Geschwindigkeit passieren. Achten Sie darauf, daß Ihr Tacho nicht mehr als 140 Stundenkilometer anzeigt! Assen muß man einfach gernhaben!

Albacete



Albacete ist die konsequente Weiterführung des Einsteigerkurses Assen. Erinnern Sie sich noch an die letzte Kurvenkombination des vorangegangenen Grand Prix? Hier treffen Sie auf mehrere dieser spannenden Kombinationen, die Sie zu einer vorausschauenden Fahrweise zwingen. Aber selbst wenn Sie sich mal verbremsen oder die Biegung nicht genau erwischen, zeigt sich die Strecke großzügig. Fahrfehler werden selten bestraft, aber dafür gibt es auch wenig Überholmöglichkeiten.

Albacete sollte auf den Listen der Neueinsteiger gleich an zweiter Stelle stehen. Hier lernen Sie das Kurvenfahren ohne Frust und dadurch auch das Fahrverhalten Ihrer Maschine bestens kennen. Und wenn Sie es schaffen, die Kurven schnell zu verlassen, haben Sie auf den beiden langen Geraden auch realistische Chancen, die Plätze mit dem Vorausfahrenden zu tauschen.

Summa summarum: Auch Albacete muß man einfach gernhaben!



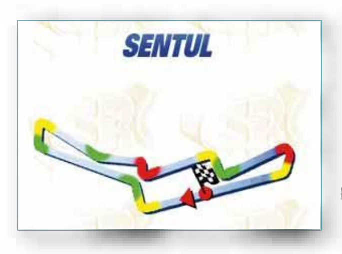
Sugo

So kurz wie der Name ist, so langsam fährt sich der verwinkelte Kurs auch! Freude will hier wenig aufkommen, denn der Kurs quält Sie durch eine haarsträubende Streckenführung. Langsame Geraden, noch langsamere Kurven und kleine, reibungsverlustreiche Hügel erschweren Ihr Fahrerdasein. In Sugo ist es wichtig, einen guten Startplatz herauszufahren, denn Überholmöglichkeiten sind so dünn gesät wie bei der Formel 1 in Monaco. Lediglich auf der Start- und Zielgeraden können Sie erfolgreich und mit wenig Risiko Plätze gutmachen. Konzentrationslose Momente gegen Ende des Kurses dürfen Sie sich nicht erlauben, um die letzte Schikane nicht zu verpassen. Der Asphalt führt geradewegs in die Strohballen und die Abzweigung ist nur dann zu erkennen, wenn Sie sie bereits erwarten!



Jetzt nur nicht geradeaus weiterfahren. Gerade in der Anfangszeit passiert es häufiger, daß Sie ungebremst in die Strohballen „mitten auf der Fahrbahn" hineinrasen!

Sentul



Der Start zum Finale findet in Sentul statt, einem ausgewogenen Kurs, der leichte und schwere Kurven sowie langsame und flotte Abschnitte miteinander verbindet. Passagen für spannende Platzkämpfe gibt es hier zur Genüge.

Insbesondere sei Ihnen hierfür die letzte Rechts vor Start und Ziel empfohlen. Dieser Kurvenabschnitt beginnt mit einer langsamen Rechts und öffnet sich Richtung Zielgerade, so daß Sie frühzeitig beschleunigen können.

Auf der Zielgeraden haben Sie daraufhin ausreichend Zeit, an einem vorausfahrenden Kollegen vorbeizuziehen. Nach dem hammerharten Kurs von Sugo haben Sie sich diese flotte und unbeschwerte Strecke redlich verdient. Werden Sie aber nicht leichtsinnig! Fahrfehler werden ebenfalls bestraft!



Ein würdiger Saisonabschluß? Nun müssen Sie einige Monate mit der Schmach leben, bevor Sie beim ersten Rennen der nächsten Saison beweisen können, daß Sie es doch besser können…

Peter Gunn
Haegar@pop-hannover.de

Komplettlösung

Alpha Centauri

Im zweiten Teil unserer Alpha Centauri-Lösung widmen wir uns den Szenarien. Wir helfen Ihnen, die Vormachtstellung im All zu erreichen und gegen Neider zu verteidigen.

Single Player Fun

Ziel dieser Mission ist es, sich innerhalb von 100 Jahren mehr Gebiet einzuverleiben als die anderen Gruppierungen.

1. Sie starten mit zwei kleinen, aber stabilen Basen. Produzieren Sie ausschließlich Koloniekapseln, um mit neuen Basen Ihr Imperium zu vergrößern.

2. Schicken Sie das Erkundungsfahrzeug jeweils so weit in eine Richtung, bis Sie auf Markierungen stoßen. Sie kennzeichnen die Grenzen. Befehlen Sie Koloniekapseln zur Errichtung neuer Basen dorthin. Je mehr Land Ihnen gehört, desto länger dauert es, sie zu entsenden. Lassen Sie daher nur die Basen im Grenzgebiet Koloniekapseln herstellen. Um deren Wachstum anzutreiben, befehlen Sie Former aus den Hauptbasen dorthin.

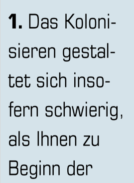
3. Wenn Sie auf andere Gruppierungen treffen, sollten Sie sich um Frieden bemühen. Ein Kampf könnte die Größe Ihres Territoriums gefährden. Weichen Sie deshalb in eine andere Richtung aus.



Vergrößern Sie Ihr Gebiet, indem Sie an den Grenzen neue Basen errichten.

Land Rush

Errichten Sie bis 2180 so viele Basen wie möglich. Die Gruppierung mit den meisten Basen gewinnt.





Bei einer Bevölkerungsgröße von 1 wird die Basis bei dem Bau einer Koloniekapsel wieder verlassen.

1. Das Kolonisieren gestaltet sich insofern schwierig, als Ihnen zu Beginn der Mission zwei Basen gehören, die sehr klein sind. Sie produzieren nur wenige Mineralien und Nahrungsmittel.

2. Manche Gruppierungen haben bereits gesellschaftliche Modelle entwickelt. Setzen Sie z. B. die Planwirtschaft ein, hat das einen äußerst positiven Einfluß auf die Wachstumsrate Ihrer Basen.

3. Wenn eine Koloniekapsel mehr Einwohner aufnimmt, als angesiedelt sind, löst sich die Basis auf. Da die Zeit aber bis 2180 knapp bemessen ist, können Sie nicht so lange warten, bis Ihre Basen über die Bevölkerungsgröße 1 hinauswachsen. Neben Koloniekapseln sollten Sie unbedingt auch Former bauen, die Land fruchtbar machen und damit das Wachstum der Basen beschleunigen. Ein bis zwei Farmen reichen allerdings völlig aus. Einerseits wachsen die Basen nicht so schnell heran, andererseits brauchen vor allem neu errichtete Basen einen Bevölkerungsschub, um nicht sofort wieder verlassen zu werden.

4. Vergessen Sie nicht, daß die Anzahl der Basen Priorität gegenüber dem günstigeren Standort hat. Halten Sie sich nicht lange mit der Suche nach Ressourcen auf, sondern plazieren Sie die Basen möglichst nahe bei den anderen. Ob die Radien dabei übereinanderliegen, ist völlig nebensächlich.

Huckel Buckle

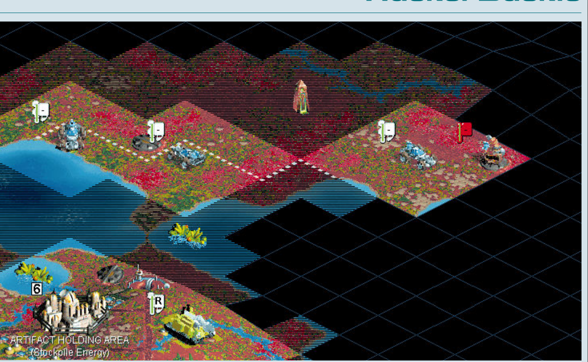
Entdecken Sie innerhalb von 45 Jahren mehr Artefakte als Ihre Gegner. Sie haben automatisch gewonnen, wenn Ihnen 7 Artefakte gehören.

1. Egal, welche Gruppierung Sie wählen, zu Beginn stehen Ihnen immer drei Basen und ein Aufklärungsfahrzeug zur Verfügung. Klären Sie möglichst früh die nähere Umgebung nach Unity-Kapseln auf, da es Ihre Gegner sonst vor Ihnen tun.

2. Wechseln Sie zu Regierungsformen, die Einheiten unterstützen und die Moral stärken. Sollten Sie Kontakt mit anderen Gruppierungen haben, müssen Sie mit Angriffen auf entdeckte Artefakte rechnen. Versuchen Sie, Frieden zu schließen. 45 Jahre sind zu kurz für einen Krieg. Fehlt hingegen nur noch ein Artefakt, scheuen Sie sich nicht, es von Konkurrenten zu erbeuten. Wenn Sie es so schnell wie möglich zur Basis bringen, haben Sie gewonnen, bevor Sie angegriffen werden können.

3. Lassen Sie in allen drei Basen ausschließlich Aufklärungseinheiten produzieren. Je mehr Einheiten Sie haben, desto schneller können Sie ein größeres Gebiet erforschen. Einrichtungen und Wachstum der Basen spielen dabei eine untergeordnete Rolle.

4. Sofern eine Ihrer Basen an der Küste liegt, sollten Sie neben Fahrzeugen auch mit Schiffen die Gegend erkunden. Ein entscheidender Vorteil ist, daß weniger Gruppierungen angetroffen werden. Sie vermeiden damit Konfliktsituationen.



Artefakte lassen sich problemlos erobern, wenn sie beim Transport zur Basis keinen Begleitschutz erhalten.

5. Geben Sie den Artefakten immer Begleitschutz mit. Neben gegnerischen Einheiten können ihnen auch einheimische Lebensformen gefährlich werden.



Dogpile

Diese Mission gewinnen Sie, wenn Sie bis zum Jahr 2300 mehr „Objective“-Basen als Ihr Gegner besitzen.

1. Die Ausgangssituation ist folgende: Ihnen gehören nur wenige kleine Basen, während das Kollektiv bereits ein beträchtliches Gebiet besitzt. In unerwarteten und schlagkräftigen Angriffen liegt der Schlüssel zum Sieg. Verleiben Sie sich Basis für Basis ein. Wichtig ist dabei ein schnelles Vorgehen, da die Gläubigen im Norden dasselbe Missionsziel verfolgen.
2. Aktivieren Sie im Gesellschaftsfeld zusätzlich „Macht“ und die Regierungsform Polizeistaat. Achten Sie bei der Verteilung der Energie darauf, Psycho nur soviel zuzuweisen, daß Sie trotzdem noch Einnahmen haben. Sie werden sie später für das Beschleunigen von Produktionen gebrauchen können.
3. „Discipline Tubes“ erweist sich für die erste Eroberung am geeignetsten. Sie kann als Hafenstadt auch mit dem Schiff angegriffen werden, über das Sie bereits verfügen. Befehlen Sie Ihre Landeinheiten ebenfalls dorthin und nehmen Sie in einer Überrumplungsaktion die gegnerische Basis ein. Lassen Sie ein paar Einheiten zur Sicherheit zurück und wenden Sie sich den Stützpunkten im Westen zu. Sie sind noch von geringer Größe und können daher mühelos als nächstes eingenommen werden.
4. Spätestens gegen Ende des Szenarios werden die Gläubigen eine Vendetta gegen Sie aussprechen. Sie versuchen, die „Objective“-Basen zu erkämpfen. Bauen Sie schon vorsorglich Kampf- und Abwehreinheiten, die Sie gut verteilt in den Basen stationieren. Ein weiterer Vorteil ergibt sich durch die „Bürgerwehr“. Das Geheimprojekt unterstützt Ihre Basen in der Verteidigung.

Von den 11 Basen des Kollektivs müssen Sie 6 in Besitz nehmen, um zu gewinnen.

Gruppierung gegen Gruppierung

Spartaner vs. Pazifisten

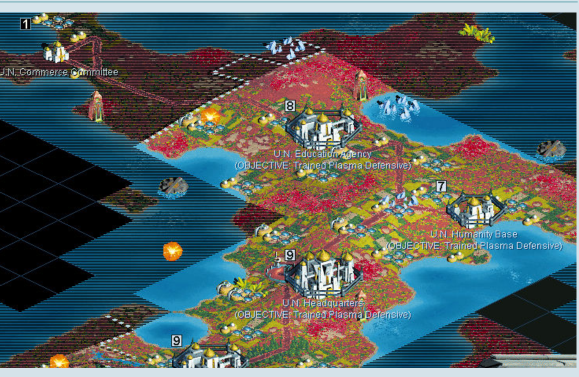
Ziel ist es, bis 2240 mehr Geheimprojekte zu besitzen als Ihre Gegner. Gehören einer Gruppierung 7 Geheimprojekte, gewinnt sie sofort.

Spartaner:

1. Der Sieg über die Pazifisten kann nicht durch den Bau von Geheimprojekten errungen werden. Sie liegen in der Forschung weit hinter den Pazifisten und könnten sie niemals einholen. Nehmen Sie jedoch gegnerische Basen ein, gelangen auch deren Geheimprojekte in Ihren Besitz.
2. Eine möglichst rasche Produktion von Kampfeinheiten ist für diesen Sieg notwendig. Stellen Sie daher als erstes die einfache Wirtschaft auf Planwirtschaft um: Sie benötigen weniger Mineralien für die Produktion. Da Sie bereits über genügend Energiereserven verfügen, braucht Sie der Stillstand der Energie-Produktion nicht zu beunruhigen. Im Kampf mit den Pazifisten werden viele Einheiten aus den Städten abgezogen. Aufgrund der Abwesenheit in feindlichem Gebiet steigt die Zahl der Drohnen. Setzen Sie daher die Energieverteilung für Psycho auf 100%.
3. Lassen Sie in allen Basen Kampfeinheiten produzieren und schicken Sie sie in den Süden zu Ihrer Basis „Assassins Redoubt“. Dort befindet sich der strategisch günstigste Punkt für einen Angriff. Besetzen Sie der Reihe nach U.N. Planning Authority, U.N. Planetary Trust und U.N. Headquarters. Damit besitzen Sie die meisten Geheimprojekte.



Mit den „U.N. Headquarters“ verleiben Sie sich gleich zwei Geheimprojekte ein.



Basen mit Geheimprojekten müssen besonders gesichert werden: Ihr Verlust gefährdet das Missionsziel.

Pazifisten:

1. Den Pazifisten gehören bereits 4 Geheimprojekte, während die Spartaner erst eines errichtet haben. Diese eine Base zu erobern macht wenig Sinn. Stattdessen sollten Sie sich auf eine starke Verteidigung konzentrieren: Die Spartaner werden Sie angreifen, um Ihre Geheimprojekte in Besitz zu nehmen.
2. Ändern Sie die Staatsform von demokratisch auf einfach, damit mehr Einheiten unterstützt werden können. Teilen Sie außerdem Psycho mehr Energie zu, da der Kampf mit den Spartanern Drohnenaufstände begünstigt.
3. Vervollständigen Sie so früh wie möglich die Bürgerwehr, damit Sie vor Angriffen besser geschützt sind. Alle übrigen Basen sollten vorwiegend Abwehr-, aber auch Kampfeinheiten produzieren.
4. „U.N. Planning Authority“ und „U.N. Commerce Commitee“ sind zu klein, um einen großen Verlust für die Industrie oder die Sicherheit des Imperiums darzustellen. Überlassen Sie sie bewußt den Spartanern. Befehlen Sie die Abwehr- und Kampfeinheiten vor allem zu „U.N. Planetary Trust“ und „U.N. Education Agency“. Dort liegen die Hauptangriffspunkte der Spartaner.

Die Gaianer gegen Morgan Industries

Gewonnen haben Sie, wenn Sie alle 6 Basen, die mit „Objective“ gekennzeichnet sind, in Ihrer Gewalt haben: Dabei handelt es sich um fünf Basen von Morgan Industries und eine Base der Gaianer.



Sichern Sie besetzte Basen mit Psycho-Viren gegen eine Zurückeroberung durch Morgan Industries.

Gaianer:

1. Wesentlicher Vorteil für die Gaianer ist es, nur eine einzige Basis verteidigen zu müssen. Sie können sich daher fast vollkommen auf die Besetzung der gegnerischen Basen konzentrieren.

2. Im sozialen Modell stellen Sie den Wohlstand auf Macht um, damit mehr Einheiten unterstützt werden und deren Moral gestärkt wird.

3. Sichern Sie „Gaia's Landing“ mit einigen Abwehreinheiten und bauen Sie Einrichtungen gegen Drohnen. Auch wenn sich viele Geheimprojekte anbieten, ist keines dabei, das Sie im Kampf gegen Morgan Industries unterstützt. Produzieren Sie daher ausschließlich Psycho-Viren, die Sie an geeigneten Küstenstreifen sammeln und mit Inseln der Tiefe übersetzen.

4. Ein gleichzeitiger Angriff auf „Morgan Trade Center“ und „Morgan Pharmaceuticals“ macht dem Gegner wesentlich mehr zu schaffen als nur ein einziges Angriffsziel. Stellen Sie um jede eroberte Basis mehrere Einheiten von Psycho-Viren auf: Durch Sondierteams und unerwartete Luftabwürfe könnten sie schnell wieder in die Hände von Morgan Industries fallen.

5. Besetzen Sie nach und nach „Morgan Industries“, „Morgan Energy Monopoly“ und „Morgan Processing“.



So sparen Sie Mineralien: Bei +4 Unterstützung sind vier Einheiten oder so viele Einheiten wie Basisgröße kostenlos.



Transportschiffe sind ohne Begleitschutz ein leichtes Ziel für die Gaianer.

Morgan Industries:

1. Für Morgan Industries ist es ungleich schwieriger, fünf Basen zu verteidigen und eine zu erobern. Was Sie hier zum Sieg führt, ist vor allem eine starke Verteidigung Ihrer „Objective“-Basen. Ein gut geplanter Überraschungsangriff bringt den fehlenden gaianischen Stützpunkt in Ihren Besitz.

2. Mehr Moral, Unterstützung und Effizienz erzielen Sie, wenn Sie zum Polizeistaat, grüner Ökonomie und Macht wechseln. Fördern Sie ausschließlich Wirtschaft und Psycho. Die Forschung spielt für den Sieg keine Rolle und kann deshalb außer Acht gelassen werden.

3. Sichern Sie „Morgan Trade Center“ und „Morgan Entertainment“. Dort greifen die Gaianer als erstes an. Beachten Sie: Es werden immer große Schwärme von Psycho-Viren an Land gesetzt. Abwehreinheiten ohne spezielle Ausbildung in Psi-Abwehr versagen bei einem derart großen Angriff. Aktivieren Sie deshalb sämtliche Anti-Psycho-Viren-Garnisonen und befehlen Sie zwei Basen zu diesen. Sie werden mit den Psi-Einheiten am leichtesten fertig.

4. Bauen Sie zwei Transportschiffe und besetzen Sie sie mit Kampfeinheiten. Die Schiffe müssen unbedingt von Kriegsschiffen und Lufteinheiten begleitet werden, da die Gaianer sie sonst zerstören. Laden Sie beide Schiffe gleichzeitig direkt vor Gaia's Landing ab und nehmen Sie die Basis mit einem Überraschungsangriff ein.



Gegen Psycho-Viren-Schwärme von bis zu acht Einheiten hilft nur eine starke Verteidigung mit Anti-Psi-Einheiten.



Die Gläubigen gegen die Universität

Die Gruppierung, die im Jahr 2300 die meisten Einwohner hat, gewinnt. Erreichen Sie eine Bevölkerung von über 100, werden Sie sofort zum Sieger.

Gläubige:

1. Die Gläubigen haben von Anfang an weniger Einwohner als die Universität. Ein Aufholen durch gezieltes Terraformen und Errichten neuer Basen ist kaum möglich. Erobern Sie statt dessen die gegnerischen Basen und machen Sie die fremde Bevölkerung zu Ihrer eigenen.
2. Von einer Umgestaltung der sozialen Modelle ist abzuraten. Entweder erhalten Sie Minuspunkte für die Unterstützung von Einheiten oder eine schlechtere Quote in der Moral. Die positiven Veränderungen beziehen sich lediglich auf Wachstum und Industrie. Vergessen Sie jedoch nicht, mindestens 60% der Energie auf Psycho zu verteilen.
3. Produzieren Sie ausschließlich Kampfeinheiten und sammeln Sie sie an günstig gelegenen Küstenstreifen. Mit Transportern werden Sie von dort übergesetzt. Als geeigneter Landepunkt erweist sich die Küste zwischen „Pavlov Biolab“ und „Zvedny Gorodock“. Dort liegen die Basen mit den



Konzentrieren Sie sich auf die Eroberung von bevölkerungsstarken Basen.

höchsten Einwohnerzahlen. Erobern Sie „Planetary Archives“, „Korolev Center“ und „University Base“. Lassen Sie in den eingenommenen Basen vor allem Erholungsgebiete und Holo-Theater bauen: Oft hungern die Einwohner, wenn Drohnenaufstände durch den Einsatz von Spezialisten aufgelöst werden müssen.

Universität:

1. Die Universität verfügt bereits über große Basen. Für weitere ist das Platzangebot zu gering. Außerdem gestaltet es sich schwieriger, mehrere kleine Basen zu errichten, als die bestehenden zu vergrößern.
2. Wechseln Sie im Gesellschaftsfeld auf eine demokratische Staatsform, Planwirtschaft und Wohlstand. Auf diese Weise erhalten Sie die größtmögliche Wachstumsrate und Pluspunkte für die Industrie.



Erreichen Sie als erstes eine Bevölkerungsgröße von 100, haben Sie das Spiel gewonnen.

3. Kontaktieren die Gläubigen Sie, versuchen Sie, mit ihnen einen Vertrag oder zumindest einen Friedensschwur anzustreben. Zögern Sie nicht, ihnen alles zu geben, was sie verlangen. Einen Krieg mit den Spartanern anzufangen würde Basen und Einwohnerzahlen unnötig gefährden.
4. Brechen Sie alle Produktionen ab und ersetzen Sie sie durch Former, Recycling Tanks, Kinderkrippen und Wohnkomplexe. Halten Sie sich nicht mit dem Bau von Straßen, Minen und Wäldern auf. Konzentrieren Sie sich allein auf das Fruchtbarmachen des Landes. Verlegen Sie manuell die Arbeiter auf Felder mit den meisten Nahrungsmitteln. Die Quote der Mineralien ist dabei nebensächlich: Sie übt keinen Einfluß auf das Wachstum aus. Vergessen Sie nicht, Wohnkomplexe zu bauen: Ab einer Bevölkerungsgröße von 7 wächst die Basis nicht weiter, auch wenn genügend Nahrung zur Verfügung steht.

Silke Menne

Erholungsgebiete und Holo-Theater wirken in besetzten Basen Drohnen und Hungersnöten entgegen.



Ab einer Bevölkerungsgröße von 7 benötigen Basen Wohnkomplexe, um weiterzuwachsen.

Komplettlösung

Quest For Glory V

Um das Abenteuer Quest for Glory V zu bestehen, können Sie zwischen vier unterschiedliche Charaktere wählen. Wir zeigen Ihnen hier den Lösungsweg für den Dieb.

Allgemeine Tips

■ Diese Lösung für den Dieb ist nur eine Möglichkeit, das Spiel erfolgreich zu beenden. Bei den anderen Spielfiguren variieren die Wege zum Ziel.

■ Schleppen Sie nicht unnützes Zeug mit sich herum. Die Truhe im Zimmer ist ein idealer Ort, um Sachen zu deponieren.

■ Drachmas können Sie durch Plündern besiegter Gegner, durch Verkauf von Waren oder durch Bankraub bekommen.

■ Nützliche Items und Tauschwaren bekommen Sie ebenfalls durch das Plündern von Gegnern.

■ Sprechen Sie immer wieder mit allen Personen über neue Themen. Viele Abläufe im Spiel setzen bereits erhaltene Informationen voraus. Besonders wichtig ist auch das Durchstöbern der Bücher im FACS und das Lesen von Anschlägen auf Informationstafeln. Schauen Sie sich alles genau an und – wenn möglich – untersuchen Sie es genauer.

■ Trainieren Sie Ihre Fähigkeiten, bevor Sie die Riten beginnen. Ihre Skills sollten nicht unter 400 sein. Aufgepeppte Start-Savegames für jeden Helden finden Sie auf der CD.

■ Nach dem ersten Besuch in der Halle der Könige gehen Sie nach rechts zur Plattform. Unterhalten Sie sich mit Rakeesh, er gibt Ihnen einen Haken.

■ Besondere Öffnungszeiten: Dead Parrot Inn: ab 5.00 p.m., Diebes-Gilde: ab 6.00 p.m., FACS: ab 9.00 a.m.

■ Um an den Riten teilnehmen zu können, zahlen Sie 1.000 Drachmas bei der Bank ein und gehen dann zur Halle der Könige.

■ Bringen Sie den benötigten Gegenstand nach jeder Aufgabe zur Halle der Könige. Sie bekommen dann die nächste Herausforderung beschrieben.

Vorbereitungen

■ Gehen Sie zur Brücke neben dem Gnom's Inn. Klicken Sie unten an den linken Brückenpfeiler. Lösen Sie das Memory-Rätsel. Treten Sie der Gilde bei, dann haben Sie stets Zugang, ohne das Rätsel lösen zu müssen.

■ Kaufen Sie im Magier-Laden magische Magnete. Mieten Sie sich im Gnom's Inn ein Zimmer und deponieren Sie einen der Magneten in der Truhe. So können Sie von überall ins Zimmer teleportieren.

■ Gehen Sie in die Adventure-Gilde. Lesen Sie die Notizen an der Wand und tragen Sie sich in das Logbuch ein.

■ Brechen Sie im Dunkeln in das Wohnhaus neben der Arena ein. Stehlen Sie dort die Amphore und im Sofa den Ring. Links von der Truhe befindet sich hinter dem Bild ein Tresor.

■ Gehen Sie zum Pegasus-Nest. Füllen Sie am Fluß zwei Amphoren mit Wasser. Stellen Sie sich rechts auf die Wippe zwischen den großen Felsen und werfen dann einen Stein gegen den großen



Merken Sie sich die Position der einzelnen Tänzer beim Memory-Rätsel.

Felsbrocken oben links. Oder: Klettern Sie mit Hilfe des Enterhakens links am linken Felsen hoch und schwingen sich dann mit der Liane nach rechts. Nehmen Sie Federn aus dem Nest.

■ Bringen Sie das Wasser vom Fluß zu FA (FACS). Geben Sie Salim (Apotheke) einige Federn, nicht alle.

■ Brechen Sie nachts in die Bank ein. Knacken Sie das Schloß, wenn die Wache über die Brücke geht. Lösen Sie das Memory-Rätsel und öffnen Sie den Tresor.

■ Treten Sie in der Diebes-Gilde dem Oberdieb-Wettbewerb (rechts an der Wand) bei.

■ Gehen Sie zur Bank und zahlen Sie die 1.000 Drachmas ein. Anschließend gehen Sie zur Halle der Könige und starten die Riten.

Komplettlösung

Rite of Freedom

Wo finde ich das Sigil?
Gehen Sie am Westtor in die Wälder und dort nach Naxos. Dort südlich über die Brücke und über die Leiter in das Haus. Zwei Räume weiter links finden Sie es in einer Truhe.

Rite of Conquest

Wie gewinne ich die Aufmerksamkeit von Nawar?
Der Tänzerin im Dead Parrot Inn müssen Sie häufig Aufmerksamkeit schenken. Schenken Sie ihr Juwelen, Sotolatak-ya und Blumen und flirten Sie immer, wenn Sie im Gasthaus sind, mit ihr.

Wie erhalte ich Ugarte am Leben?
Nach dem Gespräch mit Ugarte gehen Sie zur Brücke vor der Adventure-Gilde und halten die Gegengift-Pillen griffbereit. Nachdem der Attentäter Ugarte vergiftet hat, geben Sie ihm schnell eine der Pillen.

Wie komme ich nach Sifnos?
Mieten Sie am Hafen Andre's Boot. Sifnos ist die kleine Insel südwestlich von Paros.


P Q R





Die Festung ist erst auf der Karte eingetragen, wenn Sie schon einmal da waren. Orientieren Sie sich an Kea und Paros.

Wie komme ich in die Festung?
Gehen Sie nach rechts zur anderen Seite der Festung. Bevor Sie um die Ecke gehen, benutzen Sie neben den Stufen den Enterhaken und klettern Sie hoch.

Wie finde ich den Schild des Generals?
Betreten Sie das Innere der Festung. Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, erscheint ein Magier. Verfolgen und bekämpfen Sie ihn. Erst wenn er ausgeschaltet ist, erscheint der General. Nachdem Sie ihn erfolgreich bekämpft haben, finden Sie bei ihm den Schild und eine magische Axt.

Mission 2: Der unsichtbare Gegner

Wie erhalte ich Rakeesh am Leben?
Nach der Attacke des Attentäters heilen Sie Rakeesh schnell mit den Gegengift-Pillen.

Wie komme ich nach Science-Island?
Gehen Sie durch das Ost-Tor am Hafen. Betätigen Sie den Schalter für die Windmühle. Versuchen Sie, den Hebel am Pult zu betätigen, er bricht ab. Setzen Sie den Speer ein und benützen Sie diesen als Hebel. Wenn die Gondel aus dem unteren Wartehäuschen auftaucht, betätigen Sie wieder den Speer, um die Gondel anzuhalten. Steigen Sie ein.



Schalten Sie die Windmühle ein und betätigen Sie den rechten Hebel. Wenn er abbricht, ersetzen Sie ihn durch einen Speer.

Wie gelange ich in die Science-Academy?
Klicken Sie auf den Monitor neben dem großen Zahnrad. Die korrekte Beantwortung der Fragen (2, D, 3, D, 1) öffnet eine nicht sichtbare Tür im Zahnrad.

Wie erhalte ich die Erlaubnis, mich innen umzusehen?
Schauen Sie auf das Pizzadiagramm links neben dem Eingang. Kombinieren Sie Ihre Pizzas im Inventar (Artischocken-Pizza + Anchovis, Pepperoni-Pizza + Pfefferschote). Geben Sie Dr. Pretorius die Pizza, die auf dem Diagramm zu sehen war.

Wie komme ich auf die Hydra-Insel?
Kleben Sie das Bienenwachs und die Federn auf die Flügel hinter dem Doktor. Klicken Sie auf die Flügel.

Wie besiege ich die Hydra?
Bewaffnen Sie sich mit einer magischen Waffe und schlagen Sie den mittleren Kopf der Hydra ab. Wenn Elsa ihre Hilfe anbietet, nehmen Sie sie an. Schlagen Sie erneut den mittleren Kopf ab, rennen Sie links die Rampe hoch und schlagen

Gegenstände

Benötigte Gegenstände	Wo zu finden	Wie zu bekommen
Haken	Rakeesh, neben Arena	Unterhalten
Hera's Ring, Juwelen	Sara's Stand	
Amphoren, Karte, Ballon-Bild	Wolfie's Stand	
Magische Magnete	Magier Shop	
Früchte, Gyros, Pizza, Sokolatak-ya	Marrak's Stand	
Blumen	Vor Apotheke	Pflücken
Pfefferschote	In Apotheke	Von der Wand nehmen
Gegengift-Pillen	In Apotheke	Von Salim
Zimmerschlüssel	Gnom's Inn	Von Ann
Bettlaken	Gnom's Inn, Zimmer	1 in Kommode, 1 vom Bett stehlen
Speer	Pholus' Waffenstand	
Schwimmanleitung	FACS	Bücherstapel vorne, ausleihen
Steine	Docks	Vorne am Wasser
Anchovis	Docks	Von Andre, nach Fischen fragen
Fackel, Taschenmesser, Seil	Diebes-Gilde	Von Arestes kaufen
Enterhaken		Haken + Seil kombinieren
Alabaster-Amphore, Ring	Wohnhaus neben Arena	
Hippocrene-Wasser	Pegasus' Hort	Amphore am Fluß füllen
Federn	Pegasus' Hort	Oben im Nest
Stealth Charme	FACS	Von FA
Bienenwachs	Marete	Drachenstatue NO von Silmaria
Sara´s Korb	Marete	Auf dem Weg nach Naxos
Sigil	Naxos	Links im Haus

Sie den linken Kopf ab – dasselbe dann noch einmal auf der rechten Seite. Versprechen Sie Elsa, nach Schätzen zu suchen. Nehmen Sie der toten Hydra Zähne und Krallen ab.

Wie öffne ich die Truhe in der Höhle?

Nehmen Sie zunächst den Helm vom Boden mit. Ganz links öffnen Sie die Truhe per Memory-Rätsel. Entnehmen Sie vor allem das Seil.

Rite of Destiny

Wie gewinne ich den Oberdieb-Wettbewerb?

Brechen Sie nochmals in die Bank ein. Gehen Sie anschließend in die Diebes-Gilde und setzen bis auf 1 Drachma alles auf der Wett-Tafel (rechte Wand) ein.

Wie bekomme ich einen Flug-Ballon?

Geben Sie Ann die Samen, zeigen Sie ihr das Ballon-Bild und geben Sie ihr eines der Laken. Am nächsten Morgen bekommen Sie den Ballon.

Wie fliege ich nach Delos?

Gehen Sie zur Science-Academy. Dort mit dem Lift in den ersten Stock und durch die Tür hinaus. Klicken Sie auf den Monitor und stellen Sie ein: crane extension = 100, rotation = 50, Position der Kralle = zu. Drücken Sie Start. Befestigen Sie den Ballon an der Gondel, dann den Schleim, das Seil und das Kohlebecken. Mit der Zündschachtel entzünden Sie die Kohle.

Wie erscheint Sibil?

Gehen Sie zum Orakel von Delphi. Nehmen Sie die Lotus-Blüte mit und werfen 1 Drachma in den Brunnen. Wenn Sibil geht, hinterläßt sie einen Teller – Proof of Destiny.

Wie erwecke ich die Dryaden?

Gehen Sie zur Dryaden-Lichtung und begießen dort alle sieben Dryaden mit Hippocrene-Wasser.

Rite of Courage

Wie betrete ich den Hades?

Bringen Sie Salim die Lotusblüte und holen Sie sich bei FA Infos über den Hades. Kaufen Sie mindestens 3 Amphoren, Schokolade, Gyros und Pizza.
Gehen Sie durch das West-Tor zum Hades (Schädel). Füllen Sie eine Amphore rechts neben dem Körper mit Wasser. Gehen Sie nun ganz nach links zur Felswand und gießen Sie das Wasser dort über dem Fluß wieder aus.
Bestechen Sie Zerberus mit Gyro, Schokolade und Pizza.

Woher bekomme ich Lethe- und Styx-Wasser?

Gehen Sie im Hades den Weg nach Westen. An der Steilklippe lassen Sie sich mit Hilfe des Enterhakens herunter. Folgen Sie dem Weg bis zum Whirlpool. Dort füllen Sie links eine Amphore mit Lethe-, rechts eine mit Styx-Wasser.

Erana oder Katrina?

Gehen Sie den Weg weiter bis zur Halle des Hades. Welches der Mädchen Sie wählen, ist egal.



Gießen Sie das Wasser genau an dieser Stelle wieder aus, dann werden Sie zum Eingang des Hades teleportiert.

P Q R

Gegenstände

Benötigte Gegenstände	Wo zu finden	Wie zu bekommen
Kette	Sara's Stand	Gegen Korb tauschen
Claudius Schild	Sifnos	Vom toten General
Magisches Schwert	Pholus' Waffenstand	
Schmiere	Hydra's Insel	Amphore auffüllen
Hydra's Krallen und Zähne	Hydra's Insel	Von der toten Hydra
Helm	Hydra's Insel/Höhle	Bodenmitte
Zauber, Seil und Rüstung	Hydra's Insel/Höhle	Ganz links in der Truhe
Kohlebecken	Marraks Stand	Ballonbild zeigen, kaufen
Samen	Apotheke	Von Julanar
Ballontuch	Gnom's Inn	Ann Samen 1 Laken geben
Lotus-Blume	Delos	Im Brunnen
Teller (Proof of Destiny)	Delos	Nach Gespräch mit Sibil
Lethe- und Styx-Wasser	Hades	Am Whirlpool je links und rechts 1 Amphore füllen
Vergiftete Pralinen	Gnom's Inn	Im Zimmer rechts
Unterwasser-Amulett	Zante	Von Katrina/Erana
Friedensstatue	Skyros/Atlantis	Von der Königin
Löwenstatue	Minos	Im Haus ganz oben links
Vogelstatue	Minos	Hinaufklettern, mit Laken nehmen
Blackbird	Minos	Rechts, ganz links, Kammer
Blackbird (Nachbildung)	Wolfie's Stand	Blackbird zum Nachbilden geben
Hausurkunde	Dead Parrot Inn	Von Ferrari im Tausch gegen Blackbird
Minotaur's Axt	Minos	Vom toten Minotaur





Ein paar Extra-Drachmas gibt's beim Dart. Treffen Sie dreimal dieselbe Farbe.



Klettern Sie am rechten Seitengebäude hoch und springen Sie dann von ganz oben nach links auf das Haus.

Rite of Peace

Was ist mit den Pralinen?
Nehmen Sie die Schachtel – nicht essen. Sprechen Sie nachts Elsa, morgens Ann darauf an. Bringen Sie sie zur Untersuchung zu Salim.

Wo treffe ich Katrina/Erana?
Mieten Sie Andre's Boot und fahren Sie nach Zante. Sie gibt Ihnen das Unterwasser-Amulett.

Wie öffne ich das Tor zu Atlantis?
Tragen Sie das Amulett, bevor Sie nach Skyros gehen. Benutzen Sie am linken Flügel des Tors Öl, dann die Werkzeugkiste und den Magneten.

Wie finde ich die Königin?
Halten Sie sich westlich. Benutzen Sie die Werkzeugkiste an der zweiten Wandplatte. Geben Sie ihr Blumen, Sie erhalten die Statue des Friedens. Zurück zum Zimmer und schlafen.

Wie komme ich in den Palast von Minos?
Gehen Sie ganz nach links am Palast entlang. Benutzen Sie den Enterhaken am Baum und springen dann bis auf die Brüstung. Knacken Sie die Tür und gehen dann die Treppen hoch und in den Raum ganz links. Nehmen Sie die Löwenstatue vom Tisch und öffnen Sie den mittleren rechten Alkoven. Klettern Sie mit Hilfe des Enterhakens zur Vogelstatue links hoch und nehmen Sie diese mit dem Laken auf. Öffnen Sie nun den Alkoven rechts, ganz links – Blackbird.

Wie bekomme ich eine Nachbildung vom Blackbird?
Zeigen Sie Wolfie den Blackbird. Sprechen Sie ihn gleich nochmals an, damit er Ihnen das Original zurückgibt. Kaufen Sie nun eine Nachbildung.

Wie bekomme ich die Urkunde des Gnom's Inn?
Diebes-Gilde: Zeigen Sie Arestes den echten Blackbird. Verkaufen Sie ihm die Vogel- und die Löwenstatue.

Rite of Justice

Wie komme ich in Ferraris Haus und an den Blackbird?
Dead Parrot Inn: Versuchen Sie, Nawar den Hera's Ring zu geben. Geben Sie Ferrari den echten Blackbird im Tausch gegen die Urkunde. Geben Sie sie morgens Ann.

Gehen Sie nachts zu Ferraris Haus. Klettern Sie mit dem Enterhaken rechts seitlich am Nebengebäude hoch und weiter auf das Dach. Springen Sie zu Ferraris Haus. Untersuchen Sie das mittlere Fenster und versuchen Sie, es zu öffnen. Benutzen Sie Öl und lockern Sie dann die Riegel. Öffnen Sie das Fenster mit der Werkzeugkiste. Schieben Sie den Tisch unter die Statue, klettern Sie darauf und tauschen Sie die Nachbildung gegen das Original aus.

Wie besiege ich den Attentäter?
Gehen Sie nachts von rechts auf die Brücke zu, schlucken Sie eine Gegengift-Pille und töten Sie den Attentäter.

Wie verhalte ich mich bei Logos?
Wenn Logos fragt, sagen Sie „Bring Minos dazu, zu gestehen". Gehen Sie schlafen, Sie werden wieder zu Logos gebracht. Sagen Sie, daß der Attentäter gestanden habe.

Wie besiege ich Minos?
Gehen Sie im Palast in den bekannten Raum. Schnappen Sie sich schnell die Werkzeugkiste auf dem Tisch und bringen Sie sie Elsa rechts im Alkoven. Töten Sie den Minotaur. Nehmen Sie die Axt vom toten Minotaur. Öffnen Sie den Alkoven links, ganz rechts, um Katrina/Erana erscheinen zu lassen.

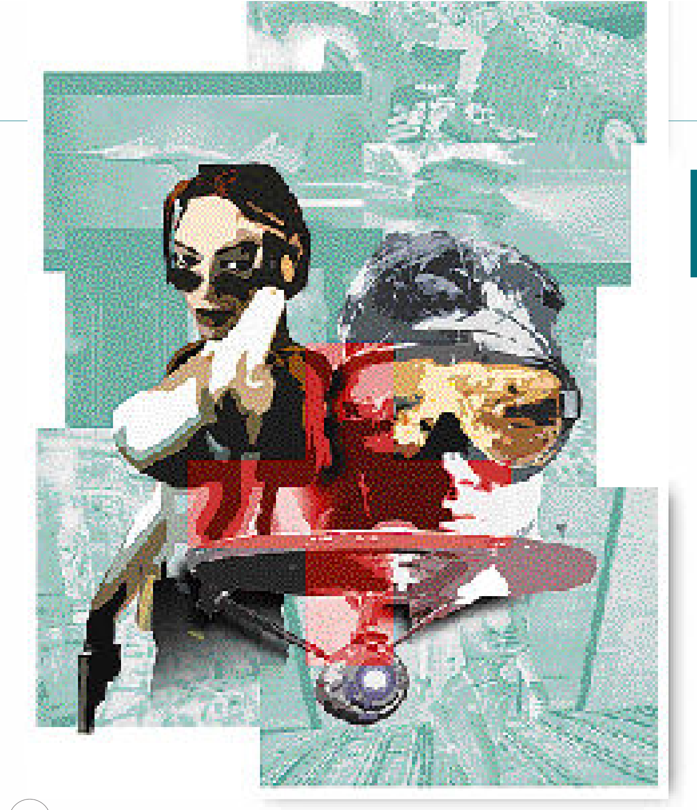
Wie besiege ich den Drachen?
Geben Sie Toro die Axt des Minotauren. Sagen Sie ihm, er solle die Säule reparieren. Sagen Sie das auch zu Gort. Wenn beide an der Säule drücken, helfen Sie ihnen. Bewaffnen Sie sich und töten Sie gemeinsam den Drachen.

Andrea von der Ohe



Gemeinsam sollte es kein Problem sein, den Drachen zu besiegen.

Erste Hilfe



Anno 1602

Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man während eines Spiels gleichzeitig Strg+Alt+Shift und „W" drücken. Jetzt erscheint unten links im Bild eine Eingabemarke. Dort gibt man 2061 ein und bestätigt mit Enter. Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man jetzt nur noch „ß" drücken.

Nun klickt man am besten auf die Kiste im Menü, um die im Kontor gelagerten Waren anzuzeigen.

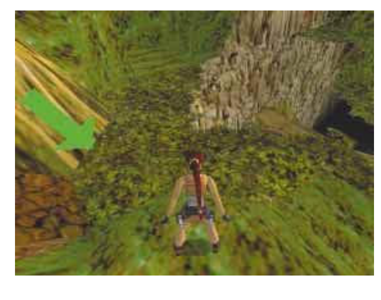
Nun drückt man erneut Strg+Alt+Shift und W und gibt eine der folgenden Zahlen ein:

2	für Eisenerz	**10**	für Eisenwaren	**18**	für Alkohol
3	für Gold	**11**	für Schwerter	**19**	für Stoffe
4	für Wolle	**12**	für Musketen	**20**	für Kleidung
5	für Zuckerrohr	**13**	für Kanonen	**21**	für Schmuck
6	für Tabak	**14**	für Nahrung	**22**	für Werkzeug
7	für Schlachtvieh	**15**	für Tabakwaren	**23**	für Holz
8	für Korn	**16**	für Gewürze	**24**	für Ziegelsteine
9	für Mehl	**17**	für Kakao		

Solange man jetzt die Taste ? drückt, wird die entsprechende Ware aufgefüllt. Wenn man die Erweiterungs-CD installiert hat, muß man statt der ß-Taste die A-Taste drücken.

Alexander Emms

Tomb Raider 3



Drehen Sie sich gleich zu Beginn des 1. Levels um 90° nach rechts und springen Sie auf die kleine Erhöhung. Dort drehen Sie sich um 90° nach links und rutschen eine Etage tiefer. Danach wieder um 90° nach links. Jetzt springen Sie geradeaus ins Laub (Bild). Dort finden Sie das Gewehr mit zweimal Munition und zwei Uzi-Magazinen.

Giftschlangen können Lara nicht verletzen, wenn sie auf allen Vieren krabbelt.

Fabian Helmreich

Dark Project: Der Meisterdieb

Im neunten Level (Zurück zur Kathedrale) kann man sich den Weg mit Hilfe eines kleinen Tricks stark verkürzen. Sobald man in der Kathedrale das Auge genommen hat, ist der Haupteingang versiegelt. Wenn man aber schon beim Hineingehen einen Schädel in die Türe legt, kann sich die Türe nicht mehr schließen und ist auch noch offen, wenn man das Auge genommen hat. Sobald man durch den Haupteingang hinausgegangen ist, ist der Level gewonnen.

Alexander Nitsche

Gangsters

Wenn man das Spiel mindestens einmal gestartet hat, kann man mit Regedit das Anfangskapital beliebig erhöhen. Dazu startet man Regedit, sucht den Schlüssel „HKEY_LOCAL_MACHINE/ SOFTWARE/HOTHOUSE/GANGSTERS" und ändert dort den Wert „DEFAULT-MONEY" beliebig ab. Jetzt startet man ein neues Spiel und verändert nichts mehr an der Einstellung für das Anfangskapital. Leider bekommt der Gegner das gleiche Startkapital.

Michael Knaak

StarCraft: Broodwars



Wenn man die 9. Zergmission der Broodwars-Kampagne statt in 30 Minuten in 11 Minuten und 11 Sekunden schafft, wird eine Bonusmission freigeschaltet.

Daniel Kibart

Excessive Speed

Geben Sie die folgenden Cheatcodes im Hauptmenü ein. Wenn Sie es richtig gemacht haben, hören Sie einen Bestätigungston.

allcars	Alle Wagen
alltracks	Alle Strecken
addmissile	Alle Raketen
addturbo	Maximaler Turbo
addlife	Maximale Lebensenergie
addshield	Volle Schilde
addearthquake	Kleines Erdbeben
addenergy	Maximale Energie
addmine	Minen
addghost	Geisterwagen

Tips-Ticker

Die Siedler 3

Um bei Die Siedler 3 ein leichteres Spiel zu haben, kann man sich mit ein paar ganz normalen Bogenschützen weiterhelfen: Sobald Sie angreifen oder angegriffen werden, wählen Sie schnell alle Bogenschützen aus (einen Bogenschützen bei gedrückter Alt-Taste anklicken) und rechtsklicken Sie so schnell wie möglich wiederholt auf die Gegner. Ihre Bogenschützen schießen nun im Dauerfeuer auf Ihre Feinde. So können Sie eine viel höhere Leistung erzielen.

Sascha Arlt

In einigen Missionen kann man sich das Leben vereinfachen, wenn man zwei bis drei Fähren baut und diese mit Speer- und Schwertkämpfern voll besetzt. Mit diesen fährt man dann die Küste entlang und hält nach den Hauptproduktionsstätten des Gegners Ausschau. Vor allem im Hinterland werden diese von den Computergegnern nicht gut geschützt und man kann schnell mehrere Wachtürme erobern. Sobald man genügend Wachtürme erobert hat, zieht man sich mit den Überlebenden wieder auf die Schiffe zurück und zerstört die eroberten Wachtürme. Vor allem wenn man metallverarbeitende Betriebe zerstört, kann man den Gegner mit so einer Aktion empfindlich schwächen.

Kai Bürger

Mit einem Turm oder einer Burg an der Grenze zum Gegner kann man viel Unfrieden stiften. Besetzen Sie die Burg/den Turm bis an die Grenze mit Bogenschützen und lassen Sie einen einzelnen Bogenschützen ins Feindesland spazieren. Hier versuchen Sie, möglichst viele gegnerische Soldaten auf sich aufmerksam zu machen, und fliehen dann in Richtung der vollbesetzten Burg. Der Gegner wird Sie verfolgen und kann von den Bogenschützen in der Burg gefahrlos vernichtet werden.

Patrick Steinig

Das Fünfte Element

Im zweiten Level befindet sich ein Schießstand. Hier läuft man hinter die Zielscheiben und sucht nach einem brüchigen Mauerstück auf der rechten Seite. Dort kann man mit einer Granate einen Durchgang freisprengen. Das Gitter im Raum dahinter wird ebenfalls mit einer Granate beseitigt und schon findet man sich in einem Bonusraum wieder, in welchem sich zwei Leben und jede Menge Extras finden.

Kai Messer

Motocross Madness

Statt mit der Taste F11 kann man in Motocross Madness auch durch wiederholtes Drücken der Druck-Taste während eines Sprungs diesen gehörig in die Länge ziehen und dadurch weit über 20.000 Punkte erzielen.

Julian Weisse

Caesar 3

Begeben Sie sich in einen beliebigen Szenario-Level und speichern Sie ab. Wenn Sie jetzt ein Einzelspiel starten, können Sie alle Gebäude zum Bauen auswählen. Klicken Sie das gewünschte Gebäude an und laden Sie den vorherigen Spielstand wieder ein. Jetzt können Sie das Gebäude aus dem Einzelspiel bauen, bis Sie wieder ein anderes Icon anwählen.

Jens Braun

Test Drive 5

In Test Drive 5 können Polizeiwagen ohne Probleme überholt werden, wenn Sie den Gehsteig zum Überholen benutzen.

Patrick Feustel

Kurt

Wenn man trotz akuter Geldschwierigkeiten einen neuen Spieler einkaufen oder das Stadium erweitern möchte, dann muß man einen Kredit über 12 Millionen mit einem Monat Laufzeit aufnehmen. Dieses Geld kann man beliebig ausgeben. Zum Ende des Monats hat man so 12 Millionen Schulden auf dem Konto. Wenn man jetzt ein Spiel bestreitet, bekommt man gleich von mehreren anonymen Sponsoren jeweils 2 Millionen. Dieses Geld wird automatisch zur Begleichung der Schulden eingesetzt. Nach einem weiteren Spiel ist man aber kräftig im Plus.

Thomas Binder

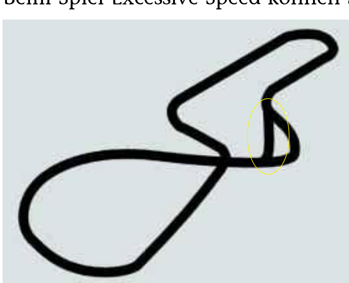
Die beiden folgenden Cheatcodes werden während des laufenden Spiels eingegeben:

winrace	Man gewinnt das Rennen.
Winflygame	Man fliegt.

Wenn man im „Catch The Fly" einen Highscore erreicht, bekommt man den Wagen von Elvis.

Christian Neumann

Beim Spiel Excessive Speed können Sie auf der Strecke „Racetrack" jeden Gegner überholen, wenn Sie die folgende Abkürzung benutzen: In der Kurve kurz vor dem Ende der Strecke (direkt nach dem kleinen Hügel) gibt es einen kleinen Schleichweg. Wenn Sie diesen benutzen, sind Sie viel schneller, als wenn Sie auf der Straße bleiben.



Markus Büchele

Alpha Centauri

Wenn man nach dem Start des Spiels STRG-K drückt, kann man den Karteneditor und die folgenden Tastenkürzel verwenden:

Y	Karte aufdecken
Shift+F1	Einheit erstellen
Shift+F2	Technologische Entdeckung
Shift+F3	Seiten wechseln
Shift+F4	Energie verändern
Shift+F5	Jahr ändern
Shift+F6	Gegner töten
Shift+F7	Replay zeigen
Shift+F8	File zeigen
Shift+F9	Diplomatische Beziehungen editieren

Wenn man auf Menü klickt, bekommt man eine komplette Liste aller Cheats und wie man sie im Spiel aktiviert.

Kai Maier

Mit diesem Bug kann man, ohne zu cheaten, die ganze Karte schon zu Beginn eines Spiels erkunden:
Wählen Sie eine Einheit an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Bewegen Sie die Einheit nun über die einzelnen Kästchen auf der Karte. Während sie sich über einem Gitterkästchen befindet, werden Koordinaten, Distanz und eine Beschreibung angezeigt, auch wenn Sie das Gebiet noch nicht erkundet haben.

Martin Siedlaczek

NBA LIVE ´99

Die folgenden Bonus-Teams bekommt man, wenn man auf ROOSTERS und dort auf CUSTOM TEAM klickt. Hier gibt man jetzt einen der folgenden Namen ein:

EA Europals	**Hitmen Idlers**	**Hitmen Rebounds**
Hitmen Coders	**Hitmen Pixels**	

Kai Maier

Turok 2: Seeds of Evil

TROMPEM	Große Hände und Füße
BIGBADNOODLE	Große Köpfe
HELLOSTICKY	Strickmodus
LILLIPUTIAN	Zwergenmodus
PICASSO	Picasso-Grafikstil
HENRYSBILERP	Gouraud-Grafik
YOQUIEROJUAN	Juans Cheat
WIZARDOFOZ	Farbverläufe
OBLIVIONISOUTTHERE	Alle Cheats im Cheatmenü freischalten
JANESSPECIALWORLD	Janes Cheat

Markus Schütte

Baldur's Gate

Um diese Cheatcodes zu aktivieren, muß man im Verzeichnis von Baldur's Gate die Datei „Baldur.ini" mit einem beliebigen Texteditor öffnen (z. B. mit dem Notepad von Windows). Fügen Sie unter [Game Options] eine Zeile mit Cheats=1 ein.
Jetzt können Sie das Spiel starten. Benutzen Sie hier die Tastenkombination Strg+Tab, um in den Konsolen-Modus zu wechseln. Hier können Sie die verschiedenen Cheatcodes eingeben und mit Enter bestätigen. Mit Strg+Tab schließen Sie das Fenster nach der Eingabe aller Codes wieder.

Cheats:CowKill()	Aktiviert in der Nähe von Kühen einen CowKill--Spruch.
Cheats:CriticalItems()	Läßt alle für das Spiel wichtigen Gegenstände erscheinen.
Cheats:DrizztAttacks()	Erschafft einen feindlichen Drizzt.
Cheats:DrizztDefends()	Erschafft einen freundlichen Drizzt.
Cheats:FirstAid()	Erschafft fünf Heiltränke, fünf Gegengifte und einen Stein-zu-Fleisch-Spruch.
Cheats:Midas()	Gibt Ihnen 500 Gold.
Cheats:TheGreatGonzo()	Erschafft zehn Killerhühnchen, die Sie verteidigen.
Cheats:Hans()	Teleportiert den Charakter.
Cheats:ExploreArea()	Karte wird erforscht.

Thorsten Veit

Wenn Sie schon zu Beginn des Spieles eine gute Rüstung haben möchten, dann sollten Sie Ihren Charakter ganz zu Beginn des Spieles beim Illusionskampf die Sachen der anderen Mitstreiter nehmen lassen. Dann können Sie den Charakter exportieren und mit ihm ein neues Spiel beginnen. So haben Sie z. B. von Anfang an eine Plattenrüstung.

Oliver Hess



Ziemlich am Anfang des Spiels kann man einen zusätzlichen Schutzring finden (einen bekommt man ja für die Quest von Marianne in Beregost). Zu finden ist dieser Ring in einem Stein in der Landschaft unter dem „Freundlichen Arm".

Thomas Wäschebach

Half-Life (dt. Version)

Um die Cheatcodes zu aktivieren, müssen Sie Half-Life mit einem Parameter starten. Am einfachsten geht das, wenn Sie den Link, mit dem Sie Half-Life starten, verändern. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Link und wählen Sie „Eigenschaften". Hier wählen Sie die Lasche „Verknüpfung" und set-

Baldur's Gate

Mit Hilfe der folgenden Liste können Sie sich Ihre persönliche Lieblingsgruppe zusammenstellen und die einzelnen Charaktere dann im Spiel zusammensuchen:

Name	Geschlecht	Gesinnung	Rasse	Klasse	Attribute *	Spezielle Eigenschaften	Wo man sie findet
Ajantis	M	Rechtschaffen Gut	Mensch	Paladin	17,12,13,13,16,17	Keine	Karte nördlich des „Freundlichen Arm"
Alora	W	Chaotisch Gut	Halbling	Dieb	8,14,7,19,12,10	Keine	Halle der Wunder (Baldur's Gate)
Dynaheir	W	Rechtschaffen Gut	Mensch	Zauberer	11,17,15,13,16,12	Gift verlangsamen	Gnollfestung
Yeslick	M	Rechtschaffen Gut	Zwerg	Kämpfer/Kleriker	15,7,16,12,17,10	Magie bannen	2. Level Mantelwald Mine
Imoen	W	Neutral Gut	Mensch	Dieb	9,17,11,18,16,16	Keine	Erstes Feld nach Kerzenburg
Minsc	M	Neutral Gut	Mensch	Waldläufer	18/93,8,6,15,15,9	Berserker	In Nashkell
Khalid	M	Neutral Gut	Halbelf	Krieger	15,15,10,16,17,9	Keine	Im „Freundlichen Arm"
Coran	M	Chaotisch Gut	Elf	Kämpfer/Kleriker	14,14,9,20,12,16	Keine	Mantelwald
Kivan	M	Chaotisch Gut	Waldläufer		18/12,10,14,17,14,8	Keine	Hohe Hecke
Xan	M	Rechtschaffen Gut	Elf	Zauberer	13,17,14,16,7,16	Kann Moonblade benutzen	Naskell-Minen, Level 4
Jaheira	W	Neutral	Halbelf	Kämpfer/Druide	15,10,14,14,17,15	Keine	Im „Freundlichen Arm"
Branwen	W	Neutral	Mensch	Kleriker	13,9,16,16,15,13	Spiritueller Hammer	Auf dem Jahrmarkt
Faldorn	W	Neutral	Mensch	Druide	12,10,16,15,11,15	Dread Wolf herbeirufen	Mantelwald (3. Abschnitt)
Skie	W	Neutral	Mensch	Dieb	11,15,8,18,15,13	Keine	Entar Silvershield's Haus (Baldur's Gate)
Garrick	M	Chaotisch Neutral	Mensch	Barde	14,13,14,16,9,15	Keine	Beregost
Quayle	M	Chaotisch Neutral	Gnom	Kleriker/Illusionist	8,17,10,15,11,6	Unsichtbarkeit	Auf der Brücke vor Baldur's Gate
Safana	W	Chaotisch Neutral	Mensch	Dieb	13,16,9,17,10,17	Tiere verzaubern	Leuchtturm
Edwin	M	Rechtschaffen Böse	Mensch	Zauberer	9,18,9,10,16,10	Keine	Nashkell
Kagain	M	Rechtschaffen Böse	Zwerg	Kämpfer	16,15,11,12,20,8	Keine	Beregost
Eldoth	M	Neutral Böse	Mensch	Barde	16,13,10,12,15,16	Vergiftete Pfeile herstellen	Mantelwald (3. Abschnitt)
Montaron	M	Neutral Böse	Halbling	Kämpfer/Dieb	16,12,13,17,15,9	Keine	Karte südlich vom „Freundlichen Arm"
Viconia	W	Neutral Böse	Elf	Kleriker	10,16,15,19,8,14	Magische Resistenz 50%	Peldvale
Shar-Teel	W	Chaotisch Böse	Mensch	Kämpfer	18/58,14,7,17,9,11	Keine	Östlich vom Tempel
Tiax	M	Chaotisch Böse	Gnom	Kleriker/Dieb	9,10,13,16,16,9	Geist herbeirufen	Baldur's Gate (Westen)
Xzar	M	Chaotisch Böse	Mensch	Zauberer	14,17,16,16,10,10	Keine	Karte südlich vom „Freundlichen Arm"

*** Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Ausdauer, Charisma**

Markus Schütte

zen im Feld „Ziel“ hinter die bereits vorhandene Zeile „-dev –to-console“ (natürlich ohne die Anführungszeichen).

Wenn Sie das Spiel jetzt über diese Verknüpfung starten, landen Sie direkt in einer Eingabezeile. Durch Drücken von ESC kommen Sie in das altbekannte Hauptmenü.

Laden Sie hier einen alten Spielstand oder beginnen Sie ein neues Spiel. Im Spiel können Sie die bereits bekannte Konsole durch Drücken der Taste ^ (unter der ESC-Taste) ins Bild holen. Hier können alle folgenden Cheatcodes verwendet werden:

/god	Unverwundbarkeit
/noclip	Geistmodus. So können Sie durch Wände gehen.
/impulse 101	Alle Waffen werden mit maximaler Munition verfügbar.
/fly	Flugmodus. Die Tasten sind die selben wie normalerweise im Wasser.
/notarget	Mit diesem Cheat werden Sie für die Gegner unsichtbar und können ganz ohne Kampf durch die größten Monsterhorden spazieren.

Während die vorherigen Cheatcodes immer eingegeben werden können, funktionieren die folgenden Codes nur, wenn Sie gerade einen neuen Level beginnen.

/give XXXX	**Für XXXX können Sie einen der folgenden Gegenstände einsetzen:**
item_battery	Batterie für den Schutzanzug
item_healthkit	Gesundheitspaket
item_longjump	Der Weitsprung wird möglich
item_suit	Sie bekommen den Anzug

Die folgenden Codes stehen für die Munition:

ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_ARgrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip

Die folgende Codes stehen für die Waffen:

weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapin_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine
weapon_quantumdestabilizer

/MAP XXXX	Öffnet die Karte XXXX

Einzelspielerkarten:

c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d
c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c
c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b
c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a
c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a
c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b
c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i
c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b
c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c
c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h
c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d
c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c
c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5
c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e
c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1
c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b
c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1
c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e
c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3

Multiplayer/Deathmatch:

boot_camp; bounce; datacore; lambda_bunker; snark_pit; stalkyard; subtransit; undertow;

Training

t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1; t0a0b2; t0a0c; t0a0d

Aufgrund eines Fehlers im Programm können Sie jede Waffe auch für Schüsse über große Entfernungen verwenden. Als erstes müssen Sie dazu die Armbrust anwählen und in den zweiten Waffenmodus wechseln (Scharfschützen-Modus). Jetzt machen Sie ein Quicksave und laden dieses sofort wieder ein. Der Scharfschützenmodus ist jetzt immer noch aktiviert und bleibt es auch beim Wechseln der Waffe. So können Sie mit jeder Waffe über große Entfernungen treffen. Um den Scharfschützen-Modus wieder zu deaktivieren, müssen Sie einfach wieder die Armbrust aktivieren und zweimal den zweiten Waffenmodus anwählen.

Thorsten Veit

Airline Tycoon

Zu Beginn eines freien Spiels sollte man Aktien von Honey Airlines kaufen, da er ziemlich bald über 50% seiner Aktien verkaufen wird.
Wenn Sie in kurzen Zeitabständen viele Sabotageakte ausgeführt haben, wird der Flughafenleiter versuchen, Ihnen eine Geldstrafe von DM 1.000.000 aufzubrummen. Um dies zu verhindern, drücken Sie einfach kurz nach dem Ausspruch „Ich habe unwiderlegbare Beweise, daß...“ die rechte Maustaste.

Andreas Kleindienst

Um den Trinker in Rick‘s Café glücklich zu machen, muß man den BH vom Flugzeugmakler holen. Um diesen zu bekommen, unterhält man sich eine Weile mit dem Makler, danach gibt man den BH der Dame im Duty-Free-Shop. Dafür kann man sich das Hufeisen nehmen, das an der Wand hängt. Das Hufeisen nimmt der Trinker dankend an. Er hofft, dadurch in Zukunft mehr Glück zu haben.

Die Ansichtskarte aus dem Raum der Flughafenaufsicht kann man mitnehmen. Wenn man damit ins Personalbüro geht und die Karte Frl. Selig gibt, kann man dafür Durchfalltabletten nehmen. Diese Tabletten können eingenommen werden, wenn einem ein Konkurrent Bakterien in den Kaffee getan hat.

Um selber Sabotagen ausführen zu können, muß man zu ARABAIR gehen und die Pistole berühren.
Am nächsten Tag geht man in den Duty-Free-Shop und kauft den Geigenkoffer. Danach gibt man den Koffer dem Mann bei ARABAIR. Jetzt kann man seine Konkurrenten sabotieren, indem man in den Raum neben ARABAIR geht. Um in den Raum zu kommen, müssen Sie auf den Feuerlöscher klicken!

Um den Kontostand um 100.000 Dollar aufzubessern, muß man die Geldscheine aus dem Papierkorb der Bank nehmen.

Um Öl zu bekommen, kauft man sich den Whisky aus dem Duty-Free-Shop und gibt ihn dem Mechaniker, der einen daraufhin die Ölkanne nehmen laßt. Mit dem Öl kann man den Globus im Büro schmieren.

Tobias Richter

Delta Force

Die folgenden Cheatcodes werden in der Konsole eingegeben:

Iwillsurvive	Gott-Modus
Raindropskeepfallinonmyhead	5 Schüsse mit der Artillerie
Takeittothelimit	Maximale Munition
Hitmewithyourbestshot	Computer gewinnt

Christian Meinel

Thema Technik



Im Januar haben wir Ihnen bereits einige Teile Ihres PCs näher erklärt. Die häufigsten Fragen zum Thema Hauptprozessor beantworten wir Ihnen in diesem Monat.

Was heißt CPU?

CPU ist die Abkürzung für „Central Processing Unit“, was soviel heißt wie „zentrale Recheneinheit“. Manchmal nennt man sie einfach nur „Prozessor“ oder „Hauptprozessor“. Die CPU ist das Hirn eines PCs und übernimmt die meisten Kalkulationen.

Wo genau ist die CPU in meinem PC?

Auf der Hauptplatine (auch Mainboard oder Motherboard) in Ihrem PC treffen alle Komponenten Ihres PCs aufeinander. Der Hauptprozessor steckt in einem Sockel oder Steckplatz (Slot) direkt auf dieser Platine. Je nach Bauart erkennen Sie ihn entweder am aufgesetzten Aktiv-Kühler oder an einer großen, schwarzen Plastikverkleidung mit eingebautem Lüfter. Verwechseln Sie Ihre CPU aber keinesfalls mit einer aktiv gekühlten Grafikkarte. Die CPU ist keine Zusatzkarte für Ihren PC!

Worauf muß ich beim Kauf eines neuen Prozessors achten?

Wenn Sie einen neuen Prozessor kaufen wollen, steht in erster Linie dessen Geschwindigkeit im Vordergrund. Damit ein Slot-1-Prozessor (Intels Celeron, Pentium II und Pentium III) seine Arbeit aufnehmen kann, muß das Mainboard natürlich auch einen entsprechenden Steckplatz besitzen. Ebenso wichtig ist der maximale Bustakt (66/100 MHz), den Ihr Mainboard verträgt, und dazu passender SDRAM-Speicher.

Warum sind nicht alle CPUs zu jedem Mainboard kompatibel?

Das Aufrüsten alter Systeme mit neuen CPUs gestaltet sich meist recht schwierig. Mittlerweile ist Intels Pentium III auf dem Markt. Er und sein Vorgänger (Pentium II) sowie der Celeron haben beispielsweise eine andere Bauform als der ursprüngliche Pentium. Sie verwenden den von Intel patentierten Slot-1-Steckplatz. Intels Konkurrenten bieten dagegen keine Prozessoren für den Slot-1 an. Intels neuer Sockel 370 ist wie Sockel 1 und Sockel 7 ebenfalls eine Steckverbindung für eine CPU. Auf den neuen Sockel-370-Mainboards funktionieren bisher ausschließlich speziell in Sockel-Form gefertigte Celeron-Prozessoren. Konkurrent AMD werkelt an zwei neuen Prozessoren. Der K6-III wird noch ein Prozessor in Sockel-7-Bauform werden – wie auch Intels erster Pentium. Für die folgende K7-CPU zieht AMD nach und patentiert eine eigene Prozessorschnittstelle namens Slot-A. Vor dem Prozessorkauf sollten Sie sich also genau darüber informieren, welche CPU in Ihren jetzigen PC hineinpaßt.

Technik-Webseiten

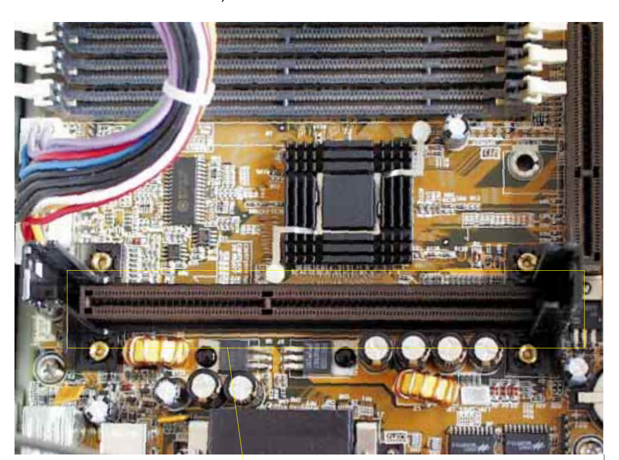
Detailliertere Informationen über 3DNow!:
http://www.amd.com/products/cpg/k623d/inside3d.html

Tägliche News über 3DNow!, AMD und neue CPUs:
http://www.amdzone.com

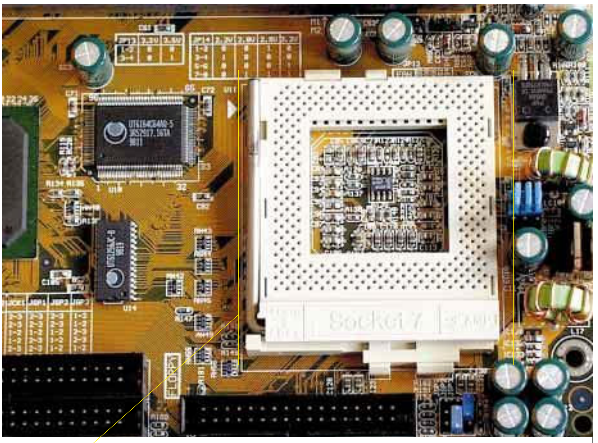
Die neuesten CPUs im Vorabtest:
http://www.anandtech.com

Liste mit allen 3DNow!-unterstützten Spielen:
http://www.amd.com/products/cpg/k623d/optimized.html

Technische Infos zu allen Intel-Prozessoren:
http://www.intel.com/pressroom/kits/processors/quickref.htm

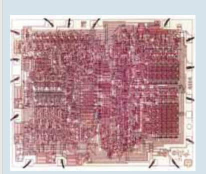


Intels eigene Prozessorschnittstelle Slot 1 wird bisher von Pentium-II/III- und Celeron-Prozessoren verwendet. AMD kontert bald mit einer eigenen Slot-A-Schnittstelle.

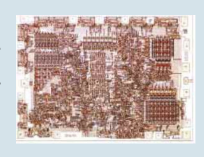


Der Sockel 7 wird seinem Namen gerecht, da er ein echtes CPU-Podest darstellt. Per Schnappverschluß wird der entsprechende PC-Prozessor festgeschnallt.

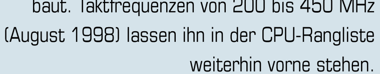
Am Anfang war der Transistor...



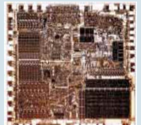
1971 Intel 4004: Der erste Microprozessor (MPU = Micro Processor Unit) kam von Intel und sollte seinen Dienst eigentlich nur in Taschenrechnern versehen. Für 108 KHz Rechenleistung benötigten die Ingenieure rund 2.300 Transistoren. Er bildete die Grundlage der modernen CPUs.



1972 Intel 8008: Mit ganzen 200 KHz Leistung wurde er in ersten Terminals verbaut. Der 8008 arbeitete schon mit 8 Bit. Er war doppelt so schnell wie sein Vorgänger und nutzte ganze 3.500 Transistoren.

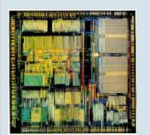


1974 Intel 8080: Er rechnete bereits mit 2 MHz und war mit seinen 6.000 Transistoren zehnmal so schnell wie sein Vorgänger. Der 8080 wurde im ersten PC, dem „Altair", verbaut.

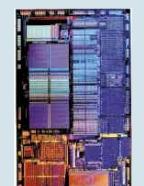


1978 Intel 8086-8088: Für Taktraten bis zu 10 MHz benötigte Intels erster 16-Bit-Prozessor insgesamt 29.000 Transistoren. Er rechnete u. a. im IBM-PC.

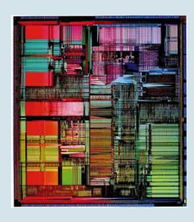
1978 Intel 286: Auch als 80286 bekannt, konnte dieser erstmals die Software der Vorgänger verwenden. 134.000 Transistoren waren dazu notwendig. Die maximale Taktfrequenz lag bei 12,5 MHz.



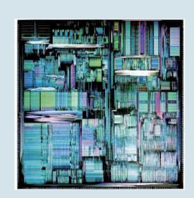
1985 Intel 386: 275.000 Transistoren fanden auf diesem 32-Bit-Chip Platz. Die schnellste 386-Version rechnete mit 33 MHz.



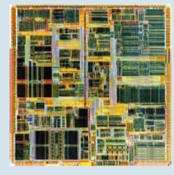
1989 Intel 486 DX: Ungefähr 1,2 Mio. Transistoren trug der 486 in sich. Spätere Varianten wie der 486 DX2 oder der DX4 folgten in den Jahren 1992 und 1994.



1993 Intel Pentium: In den Pentiums (erstmals 64 Bit) wurden bis zu 4,5 Mio. Transistoren verbaut. Ihre Rechengeschwindigkeit reichte von 60 MHz (1993) bis zu 233 MHz (1997). Erstmals verwendet Intel die selbstentwickelte Erweiterung MMX (s. o.).



1995 Intel Pentium Pro: Genau 5,5 Mio. Transistoren waren für diese Server-Variante des Pentium nötig. Die erste Version war mit 150 MHz getaktet, spätere sogar mit 200 MHz (1997).



1997 Intel Pentium II: Insgesamt 7,5 Mio. Transistoren wurden in ihm verbaut. Taktfrequenzen von 200 bis 450 MHz (August 1998) lassen ihn in der CPU-Rangliste weiterhin vorne stehen.



1999 Intel Pentium III: Um die 9 Mio. Transistoren verbaut Intel im neuen Pentium III. Er startet mit Taktfrequenzen von 450 und 500 MHz. Brandneu ist seine Prozessorerweiterung SSE (s. o.).

Was ist Prozessorcache und was bringt er mir?

Der Cache ist ein Zwischenspeicher, in dem die CPU Daten zur Bearbeitung ablegt. Aus diesem Speicher werden sie dann eingelesen und verarbeitet. Sollten dieselben Daten oft hintereinander angefordert werden, so überprüft die CPU zuerst, ob sich die gesuchten Daten noch im Zwischenspeicher befinden. Erst wenn die Suche im Cache erfolgslos war, werden die Daten z. B. aus dem Hauptspeicher des PCs oder der Festplatte geladen. Bei allen zur Zeit erhältlichen CPUs unterscheidet man zwischen zwei Typen: First-Level-Cache (L1) und Second-Level-Cache (L2). Ersterer wird schon seit einiger Zeit direkt in die CPU eingebaut. Wenn der CPU Daten oder Instruktionen fehlen, dann wird zuerst der L1-Cache und dann der L2-Cache durchsucht. Der Second-Level-Cache befindet sich bei AMDs K6-2 übrigens nicht direkt auf der CPU, sondern auf dem Mainboard.

Wo liegt der Unterschied zwischen Intels Celeron und dem Pentium II?

Der Second-Level-Cache des Celeron ist mit 128 KB sehr viel kleiner bemessen als die 512 KB des Pentium II. Allerdings hat er einen Vorteil – er arbeitet mit vollem Prozessortakt. Das heißt, daß ein mit 400 MHz getakteter Celeron den Second-Level-Cache ebenfalls mit 400 MHz anspricht. Ein gleichgetakteter Pentium II hingegen nutzt diesen Zwischenspeicher nur mit halbem Prozessortakt, sprich mit 200 MHz. Dieser Geschwindigkeitsvorteil hebt die Celeron-Prozessoren in Spielen teilweise schon in Performanceregionen des teureren Pentium II.

Was sind Prozessorerweiterungen?

Ein Prozessor führt alle Berechnungen durch bestimmte Basisbefehle aus. Neben den Grundrechenarten helfen ihm dabei komplexe Befehle, möglichst viele Daten mit möglichst wenig Aufwand zu berechnen. Prozessorerweiterungen wie Intels MMX, 3DNow! oder das neue ISSE (Internet Streaming „Single Instruction Multiple Data" Extensions) fügen diesem Basis-Set eine Reihe neuer Befehle hinzu. Diese neuen Befehle wurden von den Entwicklern speziell auf die Beschleunigung von 3D-Anwendungen und -Spielen oder Multimediaprogrammen zugeschnitten. Zum Beispiel lassen sich mit 3DNow! vier Fließkommaberechnungen in einem Taktzyklus berechnen. Ohne Erweiterung würden vier solcher Berechnungen auch vier Taktzyklen benötigen.

Was ist „3DNow!"?

Die Prozessorerweiterung baut auf Intels MMX-Befehlssatz auf und bringt 21 neue Befehle ins Spiel. 3DNow! wird von Microsofts Spieleschnittstelle DirectX unterstützt (seit Version 6.0), wird aber nicht ausschließlich von AMD verwendet. CPU-Hersteller wie IBM, IDT oder Cyrix integrieren die Technik ebenfalls in ihre Prozessoren. Eine Liste mit interessanten Internet-Links zu diesem Thema finden Sie im Extrakasten „Technik-Webseiten".

Was bringen mir diese Prozessorerweiterungen?

Der Performancegewinn durch MMX ist umstritten. Speziell programmierte 3D-Spiele können durch 3DNow! bis zu 15% mehr Geschwindigkeit liefern. Dank 3DNow! kann somit ein gleichgetakteter AMD K6-2 auch im Spielebereich gut mit den Intel-Kollegen Celeron und Pentium II mithalten. Intels ISSE ist bisher nur im brandneuen Pentium III enthalten. Es kann gleich 4 Fließkommaberechnungen pro Taktzyklus berechnen. Ob sich ISSE (ehemals KNI = Katmai New Instructions) gegen das bereits etablierte 3DNow! durchsetzen kann, wird die Zukunft zeigen.

Bernd Holtmann

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware-Bauteile, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck sorgen vor allem in der Software-Industrie immer wieder zu fehlerhaften Produkten. Gegen den Fehlerteufel sind selbst renommierte Hersteller nicht gefeit. In der Rubrik „Fehlstart" weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin, informieren Sie über den aktuellen Stand von Updates und halten Sie auf dem Laufenden, an welchen Nachbesserungen die Hersteller noch arbeiten.

Never Comeback-Airline

Airline Tycoon **Unsauberes Betatesting**

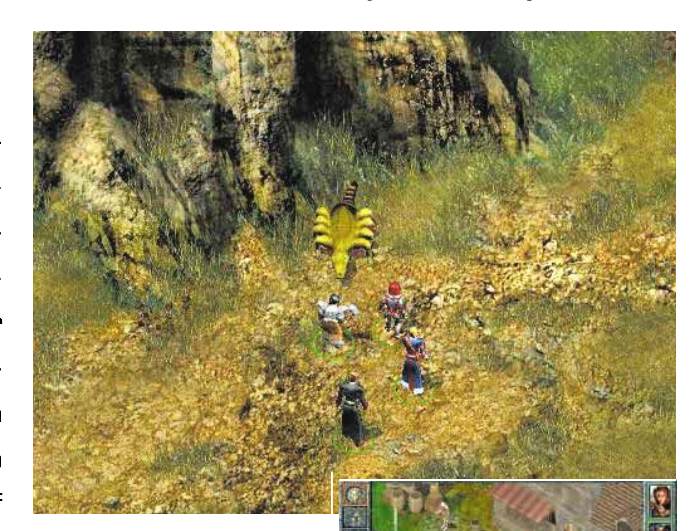
Über vier Monate und zehn (!) Versionen später zeichnet sich langsam ein Ende der Nachbesserungen ab. Daran sind nicht etwa Kompatibilitätsprobleme schuld, sondern Fehler, die bei ganz gewöhnlichen Aktionen auftraten. Eine Verkettung unglücklicher Umstände? Mag sein, aber das hätte Hersteller Spellbound selbst in einer komplexen Wirtschaftssimulation im Vorfeld beseitigen können. Mehr noch, ein Fehler wie „Durch schnelles Klicken im Reisebüro konnten früher Aufträge mit negativer Prämie erzeugt werden" (Zitat faq.txt, liegt dem Patch V1.28 bei) deutet auf eine unsaubere Programmierung hin. Des Weiteren integriert auch dieser Patch noch nicht die zur Veröffentlichung angekündigte und mittlerweile seit zwei Monaten überfällige Mehrspielerfunktion. Bis zu vier Spieler dürfen erst mit dem Add-On gegeneinander antreten. Für die Mission-CD sucht Spellbound übrigens noch bis Anfang April Betatester, die hoffentlich die Wiederholung einer solchen Patchkur zu verhindern wissen.

Spellbound-Info
http://www.spellbound.de
Updates CD #1
Airline Tycoon
V1.28
Auf der Cover-CD



Abenteuerliche Rolle

Baldur's Gate **Die üblichen Bugs der Rollenspiele**





Rollenspiele sind komplexer und größer als andere Spiele und lassen dem Spieler mehr Handlungsfreiraum. Dementsprechend viele Bugs schleichen sich ein und selbst eine ordentliche Qualitätssicherung deckt selten alle Mängel auf. Baldur's Gate von Interplay macht hier keine Ausnahme. Die neue Version 1.1.4315 behebt zumindest das Gros aller bekannten Bugs. Ein Teil der Fehler trat nur auf einigen Hardwarekonfigurationen auf, führte auf diesen Rechnern jedoch zu sporadisch auftretenden Abstürzen. Die meisten Spieler hatten damit jedoch kaum Probleme, sondern eher mit den zahlreichen inhaltlichen Bugs. Diese konnten in extremen Fällen die Handlung empfindlich stören oder sogar den Sieg des Spielers gänzlich verhindern. Der Patch beinhaltet nebenbei kleinere Korrekturen des Handbuchs. Außerdem weist er den Spieler auf Möglichkeiten hin, wie die Performance gesteigert werden kann und einige noch vorhandene Probleme umgangen werden können. Vermutlich befinden sich aber selbst nach diesem Update noch Fehler in Baldur's Gate, die sich aber nur in wenigen Fällen auf den Spielspaß auswirken dürften. Falls Ihnen noch weitere Bugs in Baldur's Gate auffallen sollten, melden Sie diese am besten Interplay, so daß sie in einem eventuell noch folgenden Patch behoben werden können. Spielstände und Charaktere sind zur Version 1.1.4315 kompatibel, Sie müssen also nicht wieder ganz von vorne beginnen. Unser Patch auf der Cover-CD ist für die internationale Version vorgesehen. Verwenden Sie auf keinen Fall den US-Patch für die deutsche Version oder den internationalen Patch für die US-Version. In beiden Fällen könnten sonst noch mehr Fehler auftreten. Der US-Patch ändert zudem teilweise die Sprache. Trotzdem bleibt die deutsche Version leicht entschärft. Eine Möglichkeit, die deutsche Version in die US-Version umzuwandeln, existiert nicht.



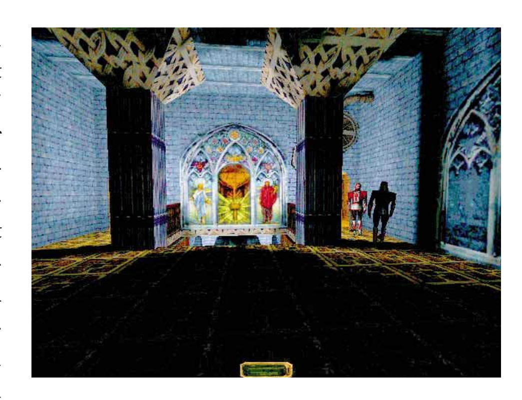
Neustart

Sie kennen das auch: Gerade ein neues Spiel gekauft und nach ein paar Stunden ist der ganze Spaß wieder vorbei. Dann steht eine teure Buchstütze mehr im Regal. Einige Software-Hersteller kümmern sich jedoch auch später um ihre Kunden und stellen kostenlos neue Missionen, Editoren, Einheiten, Sound- und Grafikverbesserungen zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Ihrer Spiele Sie wieder herauskramen und mit neuem Spielspaß genießen können.

Leisetreter hergehört

Der Meisterdieb **Diebe können aufhorchen**

In der Version 1.33 behebt Looking Glass/Eidos nicht nur die letzten Minibugs, sondern integriert auch zwei herausragende und wichtige Features. Nach dem Update haben Sie die Möglichkeit, den Meisterdieb auch per Joystick oder Gamepad durch die einzelnen Missionen zu steuern. Besitzen Sie jedoch eine EAX-fähige Soundkarte (Sound Blaster Life! oder Sound Blaster PCI 128), kommen Sie in den Genuß noch besserer Soundeffekte. Gerade in den dunklen Gängen ist es oftmals hilfreich, sich mehr auf die Ohren als auf die Augen zu verlassen. Außerdem gewinnt die Atmosphäre dadurch sogar noch an zusätzlicher Tiefe. Das Spiel klingt realistischer, da zum Beispiel Schrittgeräusche in großen Räumen stärker hallen als in kleinen Kammern.

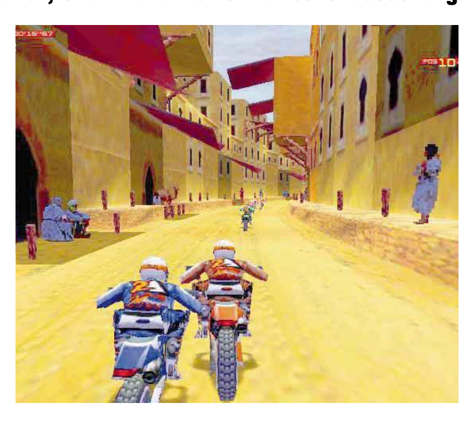






Schneller, lauter, detaillierter

Moto Racer 2 **Sound-, Grafik- und Performanceverbesserung**



Das neueste Update versorgt Moto Racer 2 mit einer kompletten Runderneuerung. Electronic Arts konnte damit nicht nur Inkompatibilitäten mit einigen 3D-Grafikkarten ausräumen, sondern sogar die Performance im Software- und 3D-Modus leicht steigern. Zudem unterstützt das Rennspiel von nun an Cyrix-Prozessoren und auch Probleme mit sämtlichen Force-Feedback-Joysticks sollten behoben sein. Größter Vorteil des Updates ist jedoch der neue 3D-Sound durch DirectSound-3D- und EAX-Unterstützung. Selbst ohne Schulterblick erkennt man sich nähernde Gegner aufgrund der lautstarken Motorengeräusche, sowie ob sie links oder rechts überholen wollen.



Gratis-Missionen

Incubation **15 Missionen zur Strategiereferenz**



Zum rundenbasierten Strategiespiel Incubation von Blue Byte existieren zahllose zusätzliche Levels und Missionen, die völlig neue Spielvarianten eröffnen. Enthalten sind Einzel- und Mehrspielerlevels, die im Netzwerk oder an einem PC spielbar sind. Die Missionen wurden nicht von Blue Byte, sondern von begeisterten Fans gestaltet. Einige erstaunlich gute und sogar auf etwaige Fehler hin getestete Missionen finden Sie auf der Cover-CD. Enthalten sind unter anderem so ausgefallene Ideen wie ein Ballspiel, das in seinen Grundzügen an Rugby erinnert. Die Missionen wurden alle mit dem englischen Editor erstellt, so daß es in einigen wenigen Fällen zu Inkompatibilitäten zwischen den beiden Versionen kommen kann. In jedem Fall benötigen Sie neben der Vollversion von Incubation auch den Missionpack, da Sie die neuen Szenarien sonst nicht laden können.



Bestseller

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit eMail an lesercharts@pcaction.de

Welche Spiele liegen Ihnen am Herzen ? Bitte schicken Sie Ihren momentanen Favoriten an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

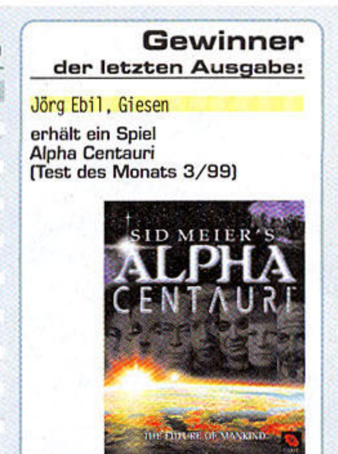
Lesercharts – Top 10

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	2	Die Siedler 3	Blue Byte
2	5	Need For Speed 3	Electronic Arts
3	4	Commandos	Eidos Interactive
4	10	Baldur's Gate	Interplay
5	(neu)	SimCity 3000	Maxis
6	7	Dark Project: Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
7	(neu)	Fifa '99	Electronic Arts
8	3	Half-Life (deutsch)	Sierra/Cendant
9	8	Anno 1602	Sunflowers
10	1	Tomb Raider 3	Eidos Interactive

Gewinner der letzten Ausgabe:

Jörg Ebil, Giesen

erhält ein Spiel
Alpha Centauri
(Test des Monats 3/99)



Karstadt – Top 20

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Baldur's Gate	Interplay
2	(neu)	SimCity 3000	Maxis
3	2	Die Siedler 3	Blue Byte
4	3	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
5	4	Gold Games 3	TopWare
6	6	Anno 1602	Sunflowers
7	5	Dark Project: Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
8	8	Caesar 3	Cendant Software
9	7	Play The Games	Electronic Arts
10	9	Gangsters	Eidos Interactive
11	11	Hugo Gold	Cendant Software
12	13	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
13	10	Falcon 4.0	MicroProse
14	12	Fifa '99	Electronic Arts
15	15	Need For Speed 3	Electronic Arts
16	17	European Air War	MicroProse
17	(neu)	Kurt	Heart-Line
18	(neu)	Star Wars: Rogue Squadron	LucasArts
19	19	Anstoss 2 Gold	Ascaron
20	(neu)	Flugsim. 98: World Of Flight	Microsoft

Kaufhof/Horten – Top 20

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	SimCity 3000	Maxis
2	8	Die Siedler 3	Blue Byte
3	4	Baldur's Gate	Interplay
4	(neu)	StarCraft: Brood War	Blizzard
5	1	Play The Games	Electronic Arts
6	2	Gold Games 3	TopWare
7	5	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
8	3	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
9	6	Anno 1602	Sunflowers
10	17	Grand Theft Auto	BMG/Take 2
11	9	Caesar 3	Cendant Software
12	11	Dark Project: Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
13	(neu)	Autobahnraser	Davilex
14	7	Fifa '99	Electronic Arts
15	10	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
16	(neu)	Half-Life (deutsch)	Sierra/Cendant
17	18	Commandos	Eidos Interactive
18	14	Gangsters	Eidos Interactive
19	(neu)	Kurt	Heart-Line
20	16	Falcon 4.0	MicroProse

Joysoft – Top 15

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Die Siedler 3	Blue Byte
2	5	Baldur's Gate	Interplay
3	2	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
4	3	Fifa '99	Electronic Arts
5	6	Gold Games 3	TopWare
6	(neu)	Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
7	(neu)	SimCity 3000	Maxis
8	9	Falcon 4.0	MicroProse
9	4	Play The Games	Electronic Arts
10	8	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
11	7	Anno 1602	Sunflowers
12	10	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
13	(neu)	Kurt	Heart-Line
14	(neu)	Nice 2	Magic Bytes
15	(neu)	Grim Fandango	LucasArts

Hersteller – Top 15

Rang	Hersteller
1	Electronic Arts
2	Eidos Interactive
3	TopWare
4	Sunflowers
5	Blue Byte
6	Cendant Software/Sierra
7	Poptop Software
8	MicroProse
9	Interplay
10	Microsoft
11	Software 2000
12	Ubi Soft
13	Magic Bytes
14	Ascaron
15	Westwood Studios

Betrachtungszeitraum: Oktober 98 bis Februar 99, Quelle: Kaufhof/Horten, Karstadt, Games 4U, Joysoft, eigene Auswertung

Die PC-ACTION-Spiele-Referenzen
(in alphabetischer Reihenfolge)

Action

Titel	Hersteller
Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Megagames
Virtua Fighter 2	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

Adventure

Titel	Hersteller
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Titel	Hersteller
Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

Sport

Titel	Hersteller
FIFA 99	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 99	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Titel	Hersteller
Age of Empires	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Commandos	Eidos Interactive
Incubation	Blue Byte
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

Titel	Hersteller
Colin McRae Rally	Europress
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
GrandPrix Legends	Cendant Software
Motocross Madness	Microsoft
Nice 2	Magic Bytes
Superbike World Championship	Electronic Arts

Rollenspiel

Titel	Hersteller
Baldur's Gate	Interplay
Diablo	Blizzard Entertainment
Fallout 2	Interplay
Lands Of Lore 2	Westwood
Might And Magic 6	3DO
Ultima Underworld 2	Origin

WiSim

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
Sim City 3000	Maxis

Hit-Countdown

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Action			
Babylon 5	Actionspiel	Sierra	Juni '99
Daikatana	Ego-Shooter	Ion Storm	Juni '99
Decay	Ego Shooter	Insomnia Soft	4. Quartal '99
Descent 3	Actionspiel	Interplay	April '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	2. Quartal '99
Giants	Actionspiel	Interplay	2. Quartal '99
Heavy Gear 2	Actionspiel	Activision	2. Quartal '99
Interstate '82	Actionspiel	Activision	2. Quartal '99
Kingpin	Ego-Shooter	Interplay	2. Quartal '99
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Max Payne	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal '99
MechWarrior 3	Actionspiel	MicroProse	April '99
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	id Software	April '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Mai '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	April '99
Starlancer	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Star Trek: Klingon Academy	Actionspiel	Interplay	April '99
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	April '99
Unreal Tournament	Ego-Shooter	Epic Games	April '99
X-COM: Alliance	Ego-Shooter	MicroProse	März '99
X-Wing Alliance	Actionspiel	LucasArts	März '99
Adventure			
Anachronox	Action-Adventure	Ion Storm	2. Quartal '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	2. Quartal '99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Juni '99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	2. Quartal '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	3. Quartal '99
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	2. Quartal '99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Mai '99
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	April '99
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Mai '99
Silver	Action-Adventure	Infogrames	April '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Mai '99
Rennspiel			
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal '99
Need For Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal '99
Rally '99	Rennspiel	Ubi-Soft	2. Quartal '99
TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	April '99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	2. Quartal '99
Rollenspiel			
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	2. Quartal '99
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	2. Quartal '99
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios	April '99
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	3. Quartal '99
Might & Magic 7	Rollenspiel	3DO	April '99
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	4. Quartal '99
Vampire	Rollenspiel	Activision	3. Quartal '99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '99
Simulation			
Eurofighter 2000 V.3	Moderne Flugsimulation	DID	4. Quartal '99
Nations Fighter Command	Historische Flugsimulation	Psygnosis	3. Quartal '99
SU Flanker 2.0	Moderne Flugsimulation	SSI	2. Quartal '99
Sport			
Championship Soccer 2000	Fußball	Microsoft	4. Quartal '99
Frank Busemanns Zehnkampf	Mehrkampf	Greenwood	März '99
Box Champions	Boxen	EA Sports	1. Quartal '99
NBA Drive 2000	Basketball	Microsoft	4. Quartal '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	2. Quartal '99
Strategie			
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Mai '99
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Dezember '99
Catan	Aufbau	Ravensburger Interact.	3. Quartal '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	Juni '99
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	4. Quartal '99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Juni '99
Earth 2150	Echtzeit	TopWare	September '99
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Oktober '99
Heroes Of Might And Magic III	Runde	3DO	April '99
Jagged Alliance 2	Runde	Sir Tech	Mai '99
Land der Hoffnung	Aufbau	Innonics	April '99
Star Trek: Birth Of The Federation	Runde	MicroProse	April '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit	Interplay	3. Quartal '99
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	Juni '99
Völker	Echtzeit-Aufbau	JoWood	2. Quartal '99
Wheel Of Time	Echtzeit	Legend Entertainment	4. Quartal '99
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3	Sportmanager	Ascaron	2. Quartal '99
Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	4. Quartal '99
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	2. Quartal '99
Theme Park 2	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	3. Quartal '99
The Sims	Wirtschaftssimulation	Maxis	3. Quartal '99
Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation	JoWood	2.Quartal '99

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletips)	www.activision.de
- Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.artdepartment.de
- Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
- Attic	0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}	www.attic.de
- Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	www.bluebyte.de
- Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.capstone.de
- Cendant Software	0 61 03-99 40 40 0 61 03-99 40 41	Mo-Fr 9^{00}–19^{00} (Mailbox)	www.cendantsoft.de
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
- Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
- Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletips)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 90-57 23 33 01 90-90 00 30	24 Stunden am Tag (Spieletips)	www.electronicarts.com
- Empire	0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00} Uhr	www.kochmedia.com
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
- GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.com
- Hasbro	0 18 05-20 21 50	Mo-So 15^{00}–20^{00}	www.hasbro.com
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
- Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.infogrames.de
- Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
- Interactive Magic	01805 - 22 11 26	Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}	www.imagicgames.de
- Konami	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
- Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
- Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- MicroProse	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}–17^{00}	www.microprose.de
- Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
- NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
- Psygnosis	018 05-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}–20^{00}	www.psygnosis.com
- Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
- Take 2 Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}–17^{00}	www.take2.de
- THQ/Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.thq.de
- TLC Tewi	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.learningco.com
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.topware.de
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
- Virgin	0 40-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.virgininteractive.de

Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Leserbriefe

Sprechstunde

Ratgeber für Geburtstagsmuffel

In unserer Reihe „Psychologie heute" möchte ich diesmal allen Geburtstagsmuffeln wichtige Ratschläge vermitteln und helfen, besagte Tage künftig als Quell echter Freuden zu verstehen. Ich kann das, ich war nämlich höchstselbst ein solcher Stinkstiefel. Seit meinem jüngsten Jubeltag bin ich geheilt. Jetzt liebe ich Geburtstage. Warum? Weil ich eingesehen habe, wie prima es ist, für einige Stunden im Mittelpunkt zu stehen. Weil so viele Menschen an mich gedacht haben. Geburtstage sind die Tage, an denen grinsende Kollegen interessiert fragen: „Jetzt bist Du doch auch 30? Ach? Noch nicht? Dann komm' ich nächstes Jahr wieder, um Dir zum Ende Deiner Jugend zu gratulieren..." Andere beweisen Großmut und Selbstlosigkeit: "Ich hab' zwar nix mehr von Deinem Geburtstagskuchen abgekriegt. Gratulieren tu' ich Dir trotzdem." Wieder andere haben die Mail, die das große kostenlose Festmahl in der Redaktionskantine ankündigte, nicht genau gelesen und verbreiten fortan das Gerücht, man sei Vater geworden. Wenn der Jubilar nach Feierabend ob der ganzen Fürsorge vollkommen beglückt ins Bett fällt, weckt ihn spätestens nach zehn Minuten Schlaf mitten in der Nacht ein süßes Klingeln. Selbst die Ex-Freundin hat an ihn gedacht und ruft ihn an! Wer das moderne Kommunikationsgerät anschließend außer Gefecht setzt, dem wird am nächsten Tag bewiesen, daß ihn sogar der beste Kumpel nicht vergessen hat. "Warum hast Du dumme Sau gestern den Hörer abgelegt? Ich wollte Dir gratulieren. So ein blöder Kerl, also ehrlich", ertönt es als fröhlicher Guten-Morgen-Gruß vom Anrufbeantworter im Büro. Sie sehen: Geburtstage sind toll. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Alles Spinner 2

[...] Ich will [...] auf den Brief „Alles Spinner?" [vgl. Ausgabe 3/99] eingehen, da mich ein ähnliches Thema schon länger stört. Ich will aber auch vorher deutlich klarstellen, daß ich niemanden aufgrund seines Hobbys oder Lebensstils angreifen, sondern einfach nur meine Meinung kundtun will. [...] Mich stören diese sogenannten „Computerleichen" (So hat ein Freund von mir das genannt). Als „Computerleichen" bezeichne ich absolute Computersoiele-Freaks. Das sind solche Leute, denen zwar egal ist, ob sie Hochwasserhosen oder sonstige Sachen tragen, aber dafür haargenau wissen, wie jede Schraube in ihrem PC mit Vornamen heißt. Ich war früher selbst ein fanatischer Freak und habe ALLES in den Computer gesteckt, sei es Geld oder Freizeit. Das hat in der Grundschule am C64 angefangen. [...] Während meiner Zeit auf dem Gymnasium war es am schlimmsten mit meinem Hobby. Das lag aber wohl an dem Umfeld, das genauso oder schlimmer drauf war. Als ich nach ein paar Jahren aufgrund meiner Noten auf eine Hauptschule wechseln mußte, bin ich zwangsläufig mit anderen Leuten zusammengekommen – also Leuten, die sich aufgrund ihrer sozialen Lage nicht unbedingt einen Super-Highend-PC leisten können. Dort habe ich das „wahre" Leben kennengelernt. Denn mit meinen neuen Mitschülern hab' ich mich nicht jeden Tag zum Zocken getroffen, sondern bin mal abends ausgegangen oder hab' andere lustige Sachen mit ihnen gemacht. Ich bin über die vier Jahre, in denen ich die Hauptschule besuche, bedeutend „normaler" geworden – am Standard für Jugendliche gemessen. Mich stört es, daß die meisten Computerverrückten z. B. Lara Croft mehr anbeten, als [...] die schöne (und unter Umständen sogar erreichbare) Mitschülerin. Nein, sie vergöttern eine Frau, die sie nie, aber auch NIE erleben werden. Ich kenne Leute, die ihr Zimmer mit Lara-Postern zugepolstert haben, aber einem Mädchen nicht näher als einen Meter kommen, geschweige denn mit ihm reden. [...] Und es hängt vom Umfeld ab, ob und wie man sowas macht. Wie gesagt, ich spreche aus eigener Erfahrung. Als ich auf die neue Schule kam, wurde ich ignoriert und als Streber, „der sich doch wieder aufs Gymnasium verpissen soll", bezeichnet. Mit der Zeit habe ich mich angepaßt. Jetzt gehe ich ganz locker auf das andere Geschlecht zu und treffe mich oft mit einer Freundin. [...] Also, um noch mal zum Kern meines Briefes zu kommen: Mich regt einfach die gesellschaftliche Verarmung einiger Computerleichen auf, die lieber allein vor ihrem PC hocken, als sich mit Menschen aus Fleisch und Blut zu umgeben. Aber ich sage auch, daß ich diese Lebensweise akzeptiere, da ich selbst mal so war. Ich spiele noch gerne am PC, aber es sollte nicht den Lebensinhalt darstellen. [...]

Name ist der Redaktion bekannt

PC ACTION Wer seinen Rechner bereits seit Jahren nach dem Aufstehen mit einem liebevollen „Guten Morgen, Hasi-Schatzimausi" weckt und sich erst spät in der Nacht mit einem „Schlaf gut" von „ihr" trennen kann, wer weiß, wie man aus einem Holzofenbrot und einer Klobürste einen Pentium III zusammenlötet, aber z. B. Sharon Stone (analog für weibliche Leser: Brad Pitt) auf der berühmten einsamen Insel fragt, ob sie/er Lust auf eine Deathmatchpartie Unreal hat, der sollte vielleicht wirklich mal über sich und sein Leben nachdenken. Deine knallharten Ausführungen bestätigen mir, was ich bereits in der vorangegangenen Ausgabe grob umrissen habe: Auch meiner Meinung nach kommt es darauf an, in welchem Maße man das Hobby „Computerspiele" betreibt. Was Dir passiert ist, beweist wohl, daß sich hinter einer grundsätzlich spaßigen Angelegenheit tatsächlich Gefahren verbergen können. Ich verstehe, daß Du nicht erkannt werden möchtest. Deshalb respektiere ich natürlich Deinen Wunsch, anonym bleiben zu wollen. Schönen Dank für Deinen Brief, den ich als ernsthaften Denkanstoß sehe und deshalb veröffentlicht habe.

Kurzsichtig

[...] Ein klingonischer Bird of Prey sieht übrigens nicht so aus wie auf diesem Screenshot (Ausgabe 3/99, Seite 15, Klingon Academy), Herr Fränkel. Oder ist das ein weiterentwickeltes Modell des Schiffes, von dem ich (noch) nichts weiß? [...] Für Rechtschreibfehler haftet mein Deutschlehrer [-pieeeeeep-]. Adresse und Telefonnummer dürfen aus moralischen Gründen nicht genannt werden.

Jürgen Grüneisl, Tiefenthal

PC ACTION Und für Fehler in Bildtexten haftet mein Optiker, der mir Kontaktlinsen mit falscher Dioptrinstärke verpaßt hat. Oder Kollege [-pieeeeeep-], den ich extra fragte und der mir versicherte: „Freilich is' des a Börd off Brey!" (das war fränkisch). In beiden Fällen dürfen Adresse und Telefonnummer aus moralischen Gründen nicht genannt wer-

den. Nein, ernsthaft: Bei dem Raumschiff handelt sich um das neueste Modell eines Bird of Prey, genannt BoP M&G-1, da dieser mit Mikrowelle und Golfplatz ausgestattet ist. Hm! Irgendwie komme ich aus dieser Bredouille nicht raus. Okay, ich gestehe, nicht genau hingeguckt zu haben. Wenn ich das Teil zum zweiten Mal unter die Lupe nehme, schaut es nicht ganz wie ein handelsüblicher Bird of Prey aus. Vielleicht ist es tatsächlich ein für das Spiel designtes Sondermodell. Falls nicht, bitte ich schon jetzt, diesen gewaltigen Lapsus zu verzeihen. Zur Strafe habe ich mich sicherheitshalber bereits eine halbe Stunde in die Schäm-Ecke meines Büros gestellt. Das ist schlimm, weil dort ein halb verrottetes Zierbäumchen steht, das unangenehm im Nacken piekst. Überhaupt habe ich den Eindruck, daß diesen Monat jeder ein bißchen auf mir herumhacken will. Macht ruhig, ich halte das aus ;-) Ein anderer Leser teilte mir z. B. mit, ich hätte Krieg der Sterne in Ausgabe 3/99 falsch zitiert. Statt „Als es Du Dir auch nur im Entferntesten vorstellen kannst" hätte ich „Als Du es Dir auch nur im Entferntesten vorstellen kannst" schreiben müssen. „Diesmal laß' ich es noch durchgehen, aber wenn das wieder passiert, dann kommt der Imperator und der verzeiht bekanntlich nicht so leicht, wie ich es tue", wurde mir gedroht. Dazu habe ich folgendes zu sagen: 1. Eigentlich habe ich dieses Star-Wars-Zitat nicht beabsichtigt verwendet. Vielleicht flüsterte es mir ein kleiner Opi Wahn oder noch kleinerer Yoghurt ins Ohr und beeinflußte damit mein Unterbewußtsein. 2. Ich werde mich trotzdem nicht entschuldigen, daß ich das Personalpronomen, 2. Person Singular, Nominativ („Du") und das Personalpronomen, 3. Person Singular, Neutrum, Akkusativ („es") nicht in der erhofften Reihenfolge niedergeschrieben habe. Falls mir jemand meine Ausrede bei Punkt 1) nicht glaubt, habe ich das Zitat im Zweifelsfall aus der japanischen Filmversion übersetzt und da hieß es laut Satzstellung eindeutig „Du es". 3. Der blöde Imperator macht mir keine Angst, der kann mir nix anhaben. Schließlich wohnt im Büro nebenan der „Imperiums-Bruzzler" (Christian Müller über Christian Müller).

Preisfrage

[...] Obwohl ich die PC Action schon länger lese, bin ich bereits seit der Einführung Eurer Hardwarereferenzen leicht verwundert über Eure Preisvorstellungen bezüglich z. B. 2D/3D-Grafikkarten. So ist die Preisangabe DM 399,- für die Diamond Viper V550 absolut übertrieben. Noch nicht mal ein absoluter Nichtswisser würde soviel Geld für diese Karte hinblättern. [...] Meine zweite Frage bezieht sich auf die Vergabe von PC-Action-Gold-Awards. Wieder an dem Beispiel Grafikkarten gesehen: Wie kommt es, daß eine mit Gold ausgezeichnete Karte wie die Maxi Gamer Phoenix nur auf Platz sechs rangiert, wohingegen andere Karten ohne Auszeichnung eine bessere Plazierung erreichen? [...] Ansonsten macht Ihr allerdings das beste Spielemagazin, das ich kenne, vor allem die neuen Rubriken wie „Tips und Tricks zu PC-Hardware" und „Fehlstart" halte ich für sehr informativ. Einen kleinen Kritikpunkt hätte ich dann allerdings schon noch, denn ich finde Eure Hardwaretips zum „Thema Technik" leicht oberflächlich, ihr reißt überwiegend alle Themen nur kurz an und bietet vor allem für schon erfahrenere PC-User nur wenig wirklich Neues. [...] Die generelle Grundidee einer „Thema-Technik"-Seite finde ich sehr gut, obwohl ich dann immer wieder aufs Neue leicht enttäuscht bin, da sie mir oft leider keine neuen Informationen bietet. [...]

Philip Christ, Oberfell/Mosel

PC ACTION Was die Preisangaben betrifft, müssen wir uns auf die unverbindliche Empfehlung des Herstellers stützen. Alles andere wäre unseriös. Uns ist klar, daß unterschiedliche Straßenpreise existieren. Leider ist es uns nicht möglich, den gesamten Markt zu überwachen. Unser Hardware-Experte, der Bayer aus dem Schwabenländle, könnte sonst nix anderes mehr machen, als Preislisten zu aktualisieren und diese zu veröffentlichen. Und so ein Hardware-Teil ganz ohne Tests wäre wohl ähnlich spannend zu lesen wie das Telefonbuch von

Jobvermittlung

[...] Ich lese sehr gerne die Seiten Ihrer Zeitschrift, die sich mit dem „Drumherum" der Spieleprogrammierung beschäftigen. Will heißen Previews, Tagebücher und Interviews mit den verschiedenen Entwicklern. Da es mir an [...] Phantasie und Durchsetzungsvermögen nicht gerade fehlt, will ich einfach mal versuchen, eine bereits vorhandene Idee in die Tat umzusetzen. Ich stehe nicht alleine da und die ersten Konzepte stehen. Obwohl ich durch einen guten Freund sehr bewandert auf meinem PC bin und auch etwas von HTML-Programmierung verstehe, fehlt es mir dennoch an nötigem Know-how für ein solches Unterfangen. Deshalb folgende Fragen: Was benötigt ein blutiger Anfänger, um erstmals in die Welt der Programmierung einzusteigen? 2. An wen könnte ich mich wenden, um eventuell Tips und Tricks zu erhalten? 3. Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit, so klein anzufangen, wie ich es vorhabe, oder sind die Zeiten, in denen Hits in irgendwelchen Hinterzimmern und Garagen entstanden sind, endgültig vorbei? [...]

Jens Bayer, Berlin

Jetzt setz' Dich erst mal hin, damit Du nicht umfällst. Du mußt als blutiger Anfänger mindestens zwei, drei (in Worten: zwei bis drei) Jahre veranschlagen, nur um fit zu sein, ein ordentliches Spiel anzugehen. Bis dieses fertig ist, wären demnach fünf Jahre Deines Lebens an Dir vorübergezogen. Falls Du jetzt zwecks Trost einen Therapeuten brauchst, schau gleich mal unter **http://www.psychologie-online.ch** nach – aber Vorsicht, das kostet richtig Asche. Sollte Dich die erste Auskunft nicht abschrecken, habe ich Tips von einem Programmierer eingeholt. 1. Zunächst gilt es, ein Verständnis für die Programmiererei zu entwickeln. 2. Dann, erst dann, macht es Sinn, eine Sprache zu lernen. Einstiegsdroge dürfte BASIC sein, anschließend kommst Du um C oder C++ nicht herum. 3. Denkbar wäre auch ein Informatikstudium oder eine Ausbildung zum Fachinformatiker bei der Industrie- und Handelskammer (Info: http://fachinformatiker.de). 4. Tips und Tricks für Spieleprogrammierung findest Du z. B. unter http://www.gamasutra.de, http://www.resourcium.com /main.html oder www.gdcentral.com/home.htm. So weit, so gut. Wenn irgendwann eines Deiner Konzepte bombenmäßig steht und Du bereits erste Grafikdemos zeigen kannst, mußt Du „nur" noch einen Publisher finden.

Blutarmut

Harald Fränkel, Du hast gesagt, was gesagt werden mußte: In der PCA 2/99 auf Seite 22 unter der Rubrik „Ich mein' ja nur" (Hier wurde das Thema „Indizierung" angesprochen). [...] Meine Frage ist: Warum darf man in Deutschland zwar jede Art von Filmen in einer Videothek ausleihen (egal, wieviel Eingeweide darin vorkommen), aber keinen einzigen Tropfen Blut in einem Spiel sehen? Warum? [...]

Matthias Hamm, Pliezhausen

[...] Ein anderes Extrem pro & contra indiziert: Ich gestehe mit Tränen in den Augen: Ich bin ein Weichei! Seinerzeit wurde schon Phantasmagoria 1 in der – im Spiel einstellbaren – zensierten Version gespielt und ich habe nichts vermißt. Mir wurde nun von meinem wohlmeinenden Gatten die Originalversion von Unreal (USK 18) geschenkt. Meine Frage: Wird es bei Ihnen jemals den Zusatz „Blut ist abstellbar" geben? [...]

Ingrid Mattick per eMail

[...] Diesmal werdet Ihr Euch wundern, ja, ich trete FÜR die BPjS ein. [...] Ist es [...] manchen Firmen immer noch zu viel, wenn sie das Spiel für den deutschen Markt entschärfen? [...] Mir persönlich ist es ganz egal, wenn Roboter statt Menschen meine Gegner sind oder sich diese nach erfolgreichem Abschuß in Luft auflösen. Viele Spiele machen dann immer noch Spaß. [...]

Daniel Kolacki per eMail

Matthias Hamm macht es sich möglicherweise etwas einfach. Ich glaube nämlich, daß es durchaus Sinn macht, bestimmte Spiele nur für Erwachsene zugänglich zu machen. Daniel Kolacki kann ich aber ebenfalls nicht uneingeschränkt Recht geben. Zwar wird ein gutes Spiel nicht schlechter, wenn Roboter statt Menschen auftauchen. Doch darum geht es nicht. Es geht darum, daß Entschärfungen auf mündige Bürger wie Zensur wirken. Meine Vision einer gerechten Vorgehensweise: 1. Jedes in Deutschland erschienene Spiel müßte von einer unabhängigen Organisation geprüft und entsprechend gekennzeichnet werden. 2. Spiele mit dem Aufdruck „ab 18 Jahre" dürfen offen in den Geschäften ausliegen, aber nicht an Jugendliche verkauft werden. Der Händler haftet dafür. 3. Importsoftware wäre automatisch mit dem Aufkleber „ab 18" zu versehen, weil diese Titel nicht geprüft werden könnten. Eine Alterseinstufung würde zumindest für mehr Transparenz sorgen (was ja momentan nicht der Fall ist, da Spielemagazine nicht einmal darüber berichten können). Die dicken Warnaufkleber hätten z. B. zur Folge, daß für Eltern durchschaubarer wird, was sie ihrem Kind nicht zumuten wollen. Ingrid Mattick möchte ich mitteilen, daß ihre Ansicht tatsächlich ein Extrem darstellt. Abgesehen davon, daß es wenige Spiele gibt, die eine Abschaltfunktion besitzen, muß ich – unter uns Pastorentöchtern – ganz klar sagen: Für die meisten Spieler wäre ein solcher Hinweis nicht sonderlich interessant.

– sagen wir mal nur so zum Beispiel – Oberfell an der Mosel. Zum Thema Empfehlungsliste bei getesteter Hardware: Grundsätzlich sollten sich die Leser an der Rangfolge orientieren. Wenn z. B. ältere Grafikkarten ein PCA-Gold haben, liegt das daran, daß sie bereits vor längerer Zeit unter die Lupe genommen wurden und damals das Nonplusultra darstellten. Neuere Optikbretter sind häufig logischerweise besser. Im Vergleich zum heutigen Standard reicht es aber vielleicht für einen Award nicht aus. Thema Technik: Die Seite ist tatsächlich als Einsteigerhilfe konzipiert, begleitend zu den Schwerpunktthemen. Wie sich dies weiterentwickelt, dazu muß ich mit einem kaiserlichen Zitat antworten: „Schau'n mer mal!"

PCA: Der Film

[...] Ich würde es nicht schlecht finden, wenn Ihr vielleicht auf eine der nächsten Cover-CDs ein Video brennen würdet, das Euch bei der Arbeit zeigt, z. B. einen kompletten Test dokumentiert. Oder die Redaktion nach Feierabend im Redaktions-Netzwerk. Oder einfach zwischendurch. Ich denke, es interessiert viele Leser, wie es bei Euch in der Redaktion aussieht, wie Ihr arbeitet, bla bla bla... und das würde, bilde ich mir einfach mal ein, Euch den Lesern auch näher bringen. Ich fand es zum Bleistift lustig, mir den Civ-Bericht auf Eurem Silberling 3/99 anzugucken. Auf einmal die Erkenntnis: Das ist also Alex... aha.... und das ist... Joachim...! So sehen die also aus, wenn sie nicht in eine Fotolinse strahlen! [...]

Nils Grieger per eMail

PC ACTION Bislang scheiterten Versuche dieser Art kläglich. Das Problem ist die sogenannte Videokamera-Allergie. Da ich derjenige bin, der dazu gezwungen*) wurde, federführend den Job als Steven Spielberg für Arme zu übernehmen, beobachte ich immer wieder die gleichen Symptome, sobald ich auf einen PCA-Redakteur anlege und er dies bemerkt. Besonders wenn das benutzte Gerät nur annähernd wie eine Maschine aussieht, die bewegte Bilder produziert. Die Opfer verlieren zunächst die Kontrolle über ihre Muskulatur und werden steif. Diese Phase dauert rund zehn Sekunden. Anschließend stammelt der Redakteur so etwas wie „Hau jetzt ab, Fränkel". Setze ich die Kreaturen weiter der Bestrahlung mit Rotlicht aus, greifen sie zu Schlaginstrumenten wie Fliegenklatschen oder Gummiäxten. Um also einer Indizierung wegen übertriebener Gewaltdarstellung vorzubeugen, muß ich die Kollegen erst langsam an das neue Medium gewöhnen. Sobald es mir gelungen ist, die Kerle zutraulicher zu machen, sollte einem solchen Video nichts mehr im Wege stehen. Kurz gesagt beugen wir uns demnächst den zahlreichen Lesern, die einen solchen Streifen wünschen.

**) Ich hoffe inständig, daß die Kollegen nicht merken, daß ich den Job als Kameramann nur deshalb mache, weil ich ebenfalls an einer Video-Allergie leide. Und hinter der Linse bin ich sicher. Das bleibt natürlich unter uns, verehrte Leser...*

Glaubensfrage

[...] Was mir noch auffiel, war die Hardware-Rubrik in der Ausgabe 3/99. Glaubt Ihr wirklich, daß die Leser Eurer Zeitschrift nicht fähig sind, den Kontrast oder die Helligkeit ihres Monitors einzustellen, und auch noch nicht wissen, daß Zoll eine Maßeinheit ist? Das fand ich ja dann doch ein wenig zu primitiv. [...]

Malte Randt per eMail

PC ACTION Was wir glauben? Wir glauben, daß nicht jeder alles weiß. Deshalb legt der Bayers Thilo Wert darauf, möglichst verständlich und informativ zu schreiben. Damit auch Anfänger seine Texte verstehen und dazulernen. Ich denke, Zockerprofis sollten so viel Toleranz besitzen, um darüber mit einem Augenzwinkern hinwegsehen zu können. Manchmal ist das ein Balance-

akt, ich weiß. Sätze à la „Das, was vor Ihnen steht, ist ein Monitor. Und was ein PC ist, erklären wir in der nächsten Ausgabe" versuchen wir selbstverständlich zu vermeiden. Falls jemanden interessiert, was wir nicht glauben: Wir glauben nicht, daß Tomb Raider 3 das letzte Spiel der Serie war, keinesfalls der Werbung, die uns weismachen will, daß Pullover nach der Behandlung mit Color-Waschmitteln noch farbenprächtiger werden, sowie nie und nimmer, daß Nana Mouskouri ein Comeback als Heavy-Metal-Braut feiert.

Wunschtraum

[...] Es gibt kaum eine Sportart, die es nicht schon als Computerspiel gibt, Filme werden umgesetzt oder einfach etwas ganz Neues erfunden. Warum gibt es dann immer noch kein Handballspiel? Oder eine andere Idee: ein Actionspiel, bei dem man entweder auf Seiten der Indianer oder auf Seiten der Weißen spielen kann.

Björn Venghaus, Hemer

PC ACTION Ich finde es traurig, daß es keine Streethockeysimulation gibt. Wenn ich tief in mich hineinhorche, muß ich zugeben, daß mein Hobby nicht gerade ein Volkssport ist. Ähnlich, wenngleich nicht ganz so kraß, sieht es mit Handball aus. Denn das Blöde ist, daß sich ein Spiel verkaufen sollte. (Im Fall von Streethockey stelle ich mir das vernichtend vor. Aus dem Geschäftsbericht: „Die Firma Crazy aus Schnarch an der Dummbeutel verkaufte im 1. Quartal bereits 23 Exemplare von Streethockey Kings 99...") Vielleicht hast Du irgendwann Glück und ein Spieleprogrammierer ist zufällig Handballfan? Wenn dieser aus reinem Idealismus an die Sache rangeht, hättest Du eine Chance. Was das Cowboy-und-Indianer-Spiel betrifft: Schon mal Outlaws gezockt? Ist etwas betagt und ohne Indianer, vermittelt aber Wildwest-Flair. Du kämpfst als Sheriff gegen diverse Bösewichte. Strategisch geht es bei Fields of Fire – War of the Mohawk von Empire zu (60%, PCA 10/98). Einige Rothäute fanden sich im guten, aber betagten Echtzeitstrategiespiel Conquest of the New World von Interplay (82%, PCA 6/96).

Gesprächspartner

[...] Welches Redaktionsmitglied chattet eigentlich manchmal im GamesOnline-Chat? Und wenn ja, unter welchem Namen? [...]

Stefan Hirt per eMail

PC ACTION Um genau zu sein, läßt sich eigentlich jeder mal im Chat blicken – mehr oder weniger regelmäßig und häufig. Namen will ich an dieser Stelle nicht verraten. Das hat seine Gründe, ich gehe aber nicht näher darauf ein (*grins und zu Herbert rüberschiel*). Am besten, die Leserwelt findet es selber raus. Vorwiegend trifft man die Spezies Redakteur natürlich tagsüber an, also nicht zu telefontariflich günstigeren Zeiten. Das läßt sich leider nicht vermeiden, denn auch wir müssen manchmal schlafen. Außerdem kostet es uns nichts, mit der sagenumwobenen 100-Megabit-Standleitung zu surfen, was in der Theorie etwa dem 380fachen Leistungsvermögen einer ISDN-Anlage entspricht (stell Dir hier einfach ein teuflisch-fieses Grinsen meinerseits vor, das auf dem beglückenden Gefühl beruht, ein paar Menschen neidisch gemacht zu haben).

Raubritter

[...] Ein wichtiges Thema, das in der PC Action fast nie angesprochen wird: Raub- und Sicherungskopien. Was soll ich denn als ehrlicher Bürger gegen den Kopierschutz auf CDs machen? Cracks sind illegal. Aber wer eine Sicherungskopie von seinen CDs möchte, keine Raubkopie, die man weiterverkauft, der muß zu illegalen Mitteln greifen. Wenn ich gegen meine Geschwister über Netzwerk spielen will oder über Netzwerk mit Freunden StarCraft spielen möchte, brauche ich zwei CDs. Aber ich bezahle doch nicht das Doppelte für diesen Spaß. Es wird immer an der Verbesserung der Kopierschutzmechanismen gearbeitet, an uns ehrliche Bürger wird nicht mehr gedacht. [...]

Bijan Rafiei per eMail

PC ACTION Um ehrlich zu sein, kauen wir ungern auf dem Thema Raubkopien herum. Das liegt daran, daß es dazu eigentlich nur zwei Dinge zu sagen gibt: Es ist illegal und bringt Spieleprogrammierer um den verdienten Lohn ihrer harten Arbeit. Da wir gewissermaßen ebenfalls von der Industrie leben, finden wir's, kurz gesagt... [denken Sie sich hier einen Fäkalausdruck]. Wir mühen uns monatlich, gute von schlechten Spielen zu trennen, deshalb denken wir, daß unsere Leser nur Software kaufen, die ihr Geld wert ist. Gehe ich bei einem Spiel von einem Durchschnittspreis von 80,- Mark und 40 Spielstunden aus, dürfte ein Kinobesuch höchstens vier Mark kosten, damit ich den selben Unterhaltungsgegenwert bekomme. Es braucht mir also niemand mit dem Argument „zu teuer" kommen. So sehr ich Deinen Ärger verstehen kann, wenn es um Sicherheitskopien geht, ein Kopierschutz geht letztendlich auf das Konto von Raubrittern der digitalen Epoche, die sich rigoros nehmen, was sie wollen. Der Trieb, sein Produkt so lange wie möglich schützen wollen, ist meines Erachtens nicht verwerflich. Abgesehen davon sollte eine CD bei normaler Behandlung eine fast unbegrenzte Lebensdauer haben. Was Netzwerkpartien betrifft, gebe ich Dir Recht. Es ist nicht sonderlich kundenfreundlich, wenn jeder Teilnehmer eine eigene CD benötigt. Zum Glück scheuen einige Hersteller den Programmieraufwand nicht, der die Installation sogenannter Spawn-Versionen ermöglicht. Wir wollen mehr davon!

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine eMail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir in Zukunft nicht mehr berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren. Wer den direkten Kontakt sucht, dem sei der Chat unter http://www.gamesonline.de/lobby empfohlen, wo die Redakteure hin und wieder als Ansprechpartner auftauchen.

Ihre PC-Action-Redaktion

Ich mein' ja nur

Thilo Bayer freut sich jetzt schon auf SLI-Orgien ohne Ende

Metabyte/Wicked3D haben in der Vergangenheit schon so manches Software-Wunder im Grafikkartenbereich zusammengestrickt. Besitzer einer Voodoo2- oder Banshee-Karte von Metabyte wissen, wovon ich spreche. Höhere Auflösungsmodi, frei definierbare Bildfrequenzen und der Support der Eyescream-Brillen haben diese Platinen zum Geheimtip avancieren lassen. Nun hat es die Firma auf „Parallel Graphics Processing" (PGC) abgesehen. Im Klartext will Metabyte dafür sorgen, daß zwei Grafikkarten mit dem gleichen Chipsatz gemeinsame Zeichensache machen. Als Beispiel hat die Firma den Parallelbetrieb von Riva TNT-Karten erwähnt; nach Aussage von Metabyte ist die PGC-Technik jedoch theoretisch auf alle Chipsätze anwendbar. Selbst AGP- und PCI-Karten sollen auf diesem Wege kooperieren können. Zu diesem Zweck braucht der Anwender zwei PCG-Grafikkarten von Wicked3D, die über ein Kabel verbunden werden. Außerdem sorgt ein Konverter für die geregelte Zusammenarbeit der Karten. Im Gegensatz zur SLI-Technik sorgt der Wicked3D-Treiber dafür, daß das aktuelle Bild in zwei Hälften geteilt wird; jeder Beschleuniger berechnet dann einen dieser Happen. Voodoo2-Karten im Parallelbetrieb arbeiten anders, da hier gerade und ungerade Linien eines Bildes abwechselnd gezeichnet werden. Metabyte verspricht sich Performance-Pluspunkte bis zu 70% in 3D-Spielen. In welcher Form Metabyte diese Entwicklung letztendlich auf den Markt bringen will, steht bisher noch nicht fest. Ich freue mich jedenfalls schon auf die anstehenden Render-Duette.

Thilo Bayer

Microsoft SideWinder Pads

Spiele-Controller **Sensationelle Kontrollinstrumente vom Windows-Giganten**

Bei der traditionellen Gamestock-Veranstaltung lüftete Microsoft einige Controller-Geheimnisse für das Jahr 1999. Für den Herbst sind zwei Gamepads geplant, die dank ihres ausgefallenen Designs schon jetzt als heiße Steuer-Kandidaten gelten. Das Game Pad Pro ist dabei die Weiterentwicklung des soliden SideWinder Pads. Bei der Griff-Konstruktion vertraut Microsoft auf sehr weiche Formen und gibt dem eher eckigen Design des Ursprungspads einen Korb. Insgesamt stehen 8 Feuertasten für Programmierzwecke zur Verfügung, die durch einen Umschalter sogar doppelt belegt werden können. Das Daumenpad hat es in sich: Per Modus-Schalter agiert es entweder als digitale Scheibe oder als analoges Steuerkreuz. Unter dem Codenamen „Zulu" arbeitet Microsoft darüber hinaus noch an einem reichlich abgefahrenen Kontrollwerkzeug. Zwei Controllerherzen schlagen in seiner Brust. Die üblichen Gamepad-Funktionen werden um einen zusätzlichen Steuerknüppel ergänzt, der durch ein kugelartiges Gelenk mit dem Muttercontroller verbunden ist. Microsoft sieht Zulu als Alternative zu Maus und Tastatur, will damit also Action- und Strategie-Spieler ansprechen. Ob die zielgenaue Steuerung eines Fadenkreuzes oder Mauscursors damit wirklich funktioniert, werden erst Praxistests beweisen. Beide Pads sind voll auf die USB-Schnittstelle ausgelegt und werden von der bekannten SideWinder-Software begleitet.

Info: Microsoft (http://www.microsoft.com/games/gamestock99)



Game Pad Pro

Zwei Schnellfeuertasten an der Vorderseite sind der Garant für schnelle Aktionen mit den Zeigefingern.legte rechte Seite beherbergt die Knopfparade.

Mit der erhöhten linken Seite steuert der Zocker seine Spielfiguren, die tiefergelegte rechte Seite beherbergt die Knopfparade.

Die eigentliche Steuersensation stellt die wahlweise digital oder analog arbeitende Drehscheibe dar.



Zulu

Die linke Hand bedient unter anderem das Daumenpad, den linken Trigger und zwei Feuerknöpfe.

Die rechte Hand steuert die Z-Achse und die fünf Funktionsknöpfe.

An diesem Gelenk ist eine dritte Achse angebracht, die als eine Art analoger Coolie-Hat bzw. Mouse-Look fungiert.

Saitek M50 Game Mouse

Spiele-Controller **Auf Mäusejagd mit Saitek**

Saitek hat ein Herz für mausgeplagte Action-und Strategiespieler. Das besondere Kennzeichen der M50 Game Mouse ist der zusätzliche Coolie-Hat-Schalter an der Nagerseite, der die beiden Funktionstasten und das Scroll-Rad sinnvoll ergänzt. Auf diese Weise stehen immerhin sieben programmierbare Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. In der USB-Version überzeugt das Nagetier darüber hinaus durch ultraschnelle Reaktionszeiten. Die M50 Game Mouse sorgt ab Juni für Steuer-Aufsehen und wird für ca. 60,- Mäuse über den Ladentisch gehen.

Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.de)



Mit dem seitlich angebrachten Coolie-Hat lassen sich zusätzliche Spiele-Aktionen ohne Einsatz der Tastatur auslösen.

Gravis Blackhawk Digital

Spiele-Controller **Der programmierbare Digital-Adler**

Gravis bringt seinen Blackhawk-Joystick nun auch in einer Digital-Variante auf den Markt. Der Gameport-Joystick hat insgesamt 5 Knöpfe. Vier Tasten sind dabei direkt am Griff untergebracht, der fünfte im Bunde befindet sich auf der Joystick-Basis vor dem Throttle. Der 8-Wege-Coolie-Hat ist ebenfalls am Griff angebracht. Auf einer CD befinden sich Programmiersoftware, einige Spieleinstellungen und ein Online-Handbuch. Für einen zweiten Blackhawk Digital bietet der Joystick einen zusätzlichen Gameport-Anschluß. Ein Flug mit dem schwarzen Gravis-Adler kostet 79,- DM. Die Garantiezeit beträgt dabei 3 Jahre.

Info: Gravis, 07183-300386 (www.gravis.com)



Besonders kleine Spielerhände werden mit dem Blackhawk Digital glücklich.

Hardware-Häpp-

ATI rüstet seine Rage-128-Chips (VR und GL) nun auch mit der AGP-4X-Technologie nach. Damit stellt der Grafikkarten-Multi sicher, daß die im Sommer erscheinenden Motherboard-Chips mit AGP 4X optimal mit den Rage-128-Prozessoren zusammenarbeiten. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen einen endgültigen Test der ATI Rage Fury präsentieren können.
Info: ATI, 089-665150 (www.atitech.com)

Der beliebte 3D-Benchmark 3DMark 99 wird ab 8. März durch die 3DMark 99 Max-Variante ersetzt. Die wichtigsten Verbesserungen umfassen unter anderem die Unterstützung spezieller CPU-Befehlssätze wie 3DNow! (AMD K6-2 und K6-III) und ISSE (Intel PIII). Außerdem integriert der Benchmark zahlreiche Bump-Mapping-Tests und ist nun auf DirectX 6.1 ausgerichtet.
Info: Futuremark (www.3dmark.com)



Diamond HomeFree

Netzwerk **Endwiderstand ist zwecklos!**

Diamond bietet seit Mitte März ein kabelloses 1-MBit-Netzwerk an. Vor allem Spieler, die sich an der umständlichen Kabelverlegung bei Netzwerkspielen stören, dürften darüber glücklich sein. Bis zu 16 Teilnehmer können damit in einem Radius von bis zu 50 Metern (30 Metern in geschlossenen Gebäuden) ein Netzwerk aufbauen. Auch Drucker oder der Zugang zum Internet können sich Netzwerkteilnehmer ohne Probleme teilen. Die Übertragungsgeschwindigkeit liegt im Bereich der drei- bis vierfachen ISDN-Geschwindigkeit. Die Netzwerkkarten sind mit Win95/98-Treibern ab Mitte März als ISA-, PCI- und PCMCIA-Versionen zu haben. Ein Kartenduett wird ca. 400,- Mark kosten.

Info: Diamond, 08151-266330 (www.diamondmm.de)



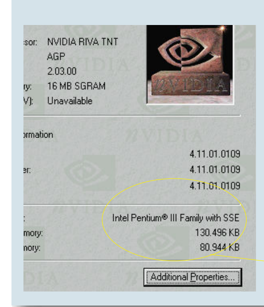
Mit Diamonds Funk-Netzwerk können 16 Spieler im Radius von bis zu 50 Metern gemeinsam Multiplayer-Spiele zocken.

Treiber-

Auf der Cover-CD finden Sie das brandneue DirectX 6.1. Microsoft hat die Komponenten DirectDraw, Direct3D und DirectPlay generalüberholt und mit DirectMusic einen klangstarken Neuzugang verpflichtet. Die Unterstützung von Downloadable Sounds (DLS) und ein Software-Synthesizer eröffnen Spiele-Programmierern neue Klangdimensionen. So können Musik-Tracks im MIDI-Format dynamisch an die Spielsituation angepaßt werden. Drakan und Power Boat 2 sind die ersten Spiele mit DirectMusic-Support. Außerdem unterstützt DirectX 6.1 das neue 3D-Befehlspaket des Pentium III.
Info: Microsoft, www.microsoft.com/directx

Bei den neuen Referenztreibern für Voodoo2-Karten (Cover-CD) sollten Sie unbedingt das separate Kontroll-Panel zusätzlich installieren. Auf diese Weise erhalten Sie Zugang zu Geschwindigkeits-Schaltern wie der vertikalen Synchronisation.
Info: 3Dfx, www.3dfx.com.

Rechtzeitig zur CD-Abgabe trudelten die brandheißen Riva TNT-Referenztreiber mit dem sinnigen Namen „Detonator" ein. Mit Hilfe dieser Wundertreiber läuft Unreal endlich ohne Bilderschluckauf. Außerdem haben die nVidia-Techniker die Direct3D-Performance in Auflösungen jenseits von 800x600 und in 32 Bit Farbtiefe leicht verbessert. Durch die integrierte Pentium-III-Optimierung ist die Grundlage für eine gute Zusammenarbeit mit Intels neuem CPU-Flaggschiff geschaffen.
Info: nVidia, www.nvidia.com.



Die neuen TNT-Referenztreiber mit dem sinnigen Namen „Detonator" haben sogar schon Optimierungen für den Pentium III im Handgepäck.

Thrustmaster Fusion

Spiele-Controller **Abgespeckter Gamepad-Kollege**

Der bunte Gamepad-Neuling von Thrustmaster heißt Fusion und verfügt über 10 Knöpfe und ein Acht-Wege-Steuerkreuz. Neben Treibern wird die hauseigene ThrustMapper-Software mitgeliefert, durch die Sie diverse Tastaturbefehle auf die Knöpfe des Pads legen können. Ebenso finden Sie in der Verpackung einen Adapter, mit dem Sie das Pad auch über den USB-Port nutzen können. Das Design des Trustmaster-Neulings erinnert stark an das Rage3D-Pad aus gleichem Hause. Das Fusion-Pad kostet 79,- DM und ist ab sofort im gutsortierten Handel erhältlich.

Info: Thrustmaster, 08161-02732-791845 (www.thrustmaster.com)



Das Fusion-Gamepad fällt durch poppige Farbenspiele und sein griffiges Design auf.

Frühlingsgefühle

Die CeBIT steht vor der Tür. Für die Grafikkartenhersteller Anlaß genug, ihre Frühjahrskollektion ins Rampenlicht zu stellen. Vorhang auf für TNT 2, Savage4, G400 und Voodoo3.

Hochspannung ist vorprogrammiert, wenn voraussichtlich schon in der nächsten Ausgabe erste Benchmark-Tests mit Voodoo3 und Konsorten über die Bühne gehen werden. Wir haben die wichtigsten Ankündigungen der letzten Wochen für Sie zusammengefaßt.

S3 Savage4



In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen schon erste praktische Eindrücke vom S3 Savage4 vermittelt. Nach dem eher durchwachsenen Auftritt des Savage3D scheint S3 diesmal einige Trümpfe in der Hand zu haben. Elsa (www.elsa.de) setzt seine S3-Zusammenarbeit mit der Winner II fort, wird aber wahrscheinlich eher eine Einsteigerkarte mit 8 MB für den OEM-Bereich vorstellen. Auch Hercules (www.hercules.com) arbeitet weiter mit S3 zusammen und nennt sein Savage4-Board Terminator Beast 99. Dieser Beschleuniger vereint den Savage4 Pro und damit die maximale S3-Power mit 125 MHz Chip sowie 143 MHz Speichertakt. Auch Diamond Multimedia (www.diamond.de) springt auf den Beschleunigerzug und tauft seinen Beitrag zur S3-Euphorie Stealth Savage4. Selbst Number Nine (www.nine.com), bisher eher für seine Chip-Eigenentwicklungen bekannt, ruft gleich eine ganze Savage4-Serie mit den Namen SR9 ins Leben. Auch von Creative Labs wird es definitiv ein entsprechendes Board geben.

Matrox G400



Mit dem G400 schickt Matrox den Nachfolger des beliebten G200 in das Rennen um den 3D-Pokal. Die wesentlichen Verbesserungen sind der Support von bis zu 32 MB Grafikspeicher, eine zweite Texturierungseinheit, AGP-4X-Modus und ein RAMDAC mit maximal 300 MHz Frequenz. Selbst anisotropisches Filtern und Stencil Buffering will man bei Matrox (www.matrox.de) unterstützen, auch wenn diese 3D-Funktionen bisher kaum von Spielen benutzt werden. Hoffentlich schafft es der kanadische Grafikriese diesmal rechtzeitig, einen vernünftigen OpenGL-Treiber an den Start zu bringen. G200-Benutzer mußten sich lange Zeit mit einem Direct3D-Wrapper begnügen, der die OpenGL-Befehle relativ langsam in D3D umsetzt.

3Dfx Voodoo3

Auch vom Hexenmeister 3Dfx (www.3dfx.com) gibt es Neuigkeiten. Beim Aushängeschild Voodoo3 lautet die Devise: aus zwei mach drei. Der V3 2000 startet nun mit einer Taktfrequenz von 143 MHz (bisher: 125 MHz), dafür wurde der V3 3000 auf 166 MHz runtergeschraubt. Im High-end-Bereich tritt der V3 3500 ins Rampenlicht, der die maximale Geschwindigkeit von 183 MHz in ersten Internet-Previews gut überstanden hat.

» 3D-Spiele werden dieses Jahr die Möglichkeiten der Hardware bis zum Maximum ausreizen.«



Richard Huddy, nVidia Developer Relations

nVidia Riva TNT 2



Während S3 und 3Dfx in die Presseoffensive gehen, hält sich nVidia (www.nvidia.com) noch dezent zurück. Am 15.2. will man verkünden, wie die endgültigen Spezifikationen des TNT 2 aussehen sollen. Darüber hinaus werden für dieses Jahr noch weitere Chip-Produkte wie der Vanta auf TNT-Basis erwartet. Beim TNT 2 handelt es sich um eine modifizierte TNT-Variante mit zwei wesentlichen Verbesserungen. Neben einer Speicherausstattung bis zu 32 MB RAM (bisher: 16 MB) werden aller Voraussicht nach auch Chip- und Speichertakt hochgeschraubt (von 90 bzw. 110 MHz auf 125 bzw. 150 MHz).

» Der Erfolg von Voodoo3 liegt in seiner Rechengeschwindigkeit und der einzigartigen Spiele-Kompatibilität begründet. «



Greg Ballard, 3Dfx-Präsident und CEO

Thilo Bayer

Chip-Durchblick

Der Aufmarsch der neuen Chip-Generation verspricht ein heißes Frühjahr. Als einziger Kandidat fehlt hier der PowerVR Second Generation, dessen Technikangaben leider noch immer etwas im Dunkeln sind.

Hersteller	ATI	Matrox	3DLabs	nVidia	S3	3Dfx	3Dfx
Chipsatz	Rage 128	G400	Permedia 3	Riva TNT 2	Savage4 GT/Pro	Voodoo3 2000/300	Voodoo3 3500
Verfügbarkeit	Anfang März	2. Quartal	2. Quartal	April	Ende März	Ende März	Ende März
Info	www.atitech.com	www.matrox.com	www.3dlabs.com	www.nvidia.com	www.s3.com	www.3dfx.com	www.3dfx.com
Chiptyp	Kombi (2D + 3D)	Kombi (2D + 3D)	Kombi (2D + 3D)	Kombi (2D + 3D)	Kombi (2D + 3D)	Kombi (2D + 3D)	Kombi (2D + 3D)
Bauform	PCI, AGP	PCI, AGP	PCI, AGP	PCI, AGP	PCI, AGP	PCI, AGP	PCI, AGP
Grafikspeicher	8-32 MB SD/SG	8-32 MB SD/SG	8-32 MB SD/SG	8-32 MB SD/SG	4-16/32 MB SD/SG	4-16 MB SD/SG	4-16 MB SD/SG
Chiptakt	100 MHz	unbekannt	125 MHz	125 MHz	100/125 MHz	143/166 MHz	183 MHz
Speichertakt	125 MHz	unbekannt	125 MHz	150 MHz	125/143 MHz	143/166 MHz	183 MHz
RAMDAC	250 MHz	bis 300 MHz	270 MHz	250 MHz	270 MHz	300/350 MHz	350 MHz
3D-Schnittstelle	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OGL, Metal	D3D, OGL, Glide	D3D, OGL, Glide
3D-Farbtiefe	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	16 Bit	16 Bit
Tiefeninfo	32 Bit	24 Bit	32 Bit	24 Bit	24 Bit	16 Bit	16 Bit

Erneute Steuerprüfung

Die Renn-Saison eröffnen zwei neue Steuermänner von Thrustmaster und Fanatec. Außerdem hat die Hardware-Redaktion ein hoffnungsvolles Gamepad von Creative Labs und den Frag Master probegehalten.

Thrustmaster Formula Super Sport

Die neue Lenkrad-Garde bei Thrustmaster (02732-791845) wird durch das Formula Super Sport ergänzt. 180,- DM kostet die Eintrittskarte in die gehobene Steuerklasse. Als erstes sticht die kleine Karosseriekonstruktion ins Auge, die angenehm wenig Platz auf dem Schreibtisch beansprucht. Leider ist der überarbeitete Klammermechanismus weniger vorteilhaft ausgefallen – hier schneidet der Einstiegslenker Sprint aus dem gleichen Stall besser ab. Am eigentlichen Steuerrad gibt es herzlich wenig zu bemängeln. Eine dicke Gummierung, zusätzliche Wippschalter, vier Funktionsknöpfe und ein knackiger Widerstand lassen wenig Wünsche offen. Der Schumi-Nachahmer sollte jedoch zum Langfinger bestimmt sein, wenn er gleichzeitig lenken und mit den Wippen schalten will. Stabile Pedale mit unterschiedlichen Widerständen für Gas und Bremse runden das gute Gesamtbild ab.

Stärken:	Präzise Steuerung, knackiger Widerstand, Pedale
Schwächen:	Befestigung, für kleine Hände etwas unpraktisch
Ausstattung:	2+
Features:	2
Performance:	2
Gesamturteil:	**2**

Creative Labs GamePad Cobra



Creative Labs (089-9579081) gestaltet seinen knüppelharten Einstieg in die Controller-Branche mit dem Cobra-Gamepad. Für knapp 40,- DM kann es zur Mitarbeit überredet werden – und zwar vornehmlich von Besitzern maximal mittelgroßer Pranken. Der putzige Ersteindruck täuscht über die enorme Funktionsvielfalt dieses Steuer-Lichtblicks hinweg. Eine ergonomische Bauform, gummibandagierte Enden und genau 12 programmierbare Knöpfe sorgen für eitel Sonnenschein. Weitere Highlights sind die durchdachte Software, das Handbuch und die Kabel-Meterware. Zwei Spielmodi (analog/digital) und die Möglichkeit, bis zu drei weitere Cobras anzustöpseln, geben Anlaß zur Euphorie. Einzige Kritikpunkte: die billig wirkenden Knöpfe und das druckpunktlose Daumenpad. Insgesamt sorgt das Schlangenpad für einen starken Knüppel-Auftritt des Soundblaster-Erfinders.

Stärken:	Ergonomie, Software Technik
Schwächen:	Knopf-Qualität, Pad, nur für kleinere Hände gedacht
Ausstattung:	2+
Features:	2
Performance:	2-
Gesamturteil:	**2**

Thrustmaster Frag Master

Thrustmaster (02732-791845) liefert bei seinen Lenkrädern und Pilotensticks unbestritten hervorragende Arbeit ab. Die Ausflüge in das Reich der abgefahrenen Knüppeldesigns sind jedoch von mäßigem Erfolg gekrönt. Jüngstes Beispiel: der Frag Master. Knapp 150,- DM soll der Killer-Controller kosten – ein stolzer Preis, wenn man die Mängelliste betrachtet. In Spielen wie Half-Life oder Q2 agiert der FM als Joystick mit vier Achsen und zehn Knöpfen. Schon in der Ruhestellung zittert das Fadenkreuz dabei deutlich. Die Richtungssteuerung der Spielfigur kontrolliert der Spieler über die analogen Grundachsen – schnelle Bewegungen sind damit Fehlanzeige. Weitere Mängel: das automatisierte Spielesetup, die veraltete Spieleliste (wo ist Heretic 2?), die klapprige Konstruktion usw. Fazit: Der Frag Master ist ein reines Technikgimmick, Tastatur und Maus kann er jedoch nicht ersetzen.

Stärken:	Zweiter Anschluß für zusätzlichen Frag Master
Schwächen:	Design, Spielbarkeit, hoher Preis
Ausstattung:	2-
Features:	3+
Performance:	4
Gesamturteil:	**3-4**

Fanatec Monte Carlo

Hardware-Produkte mit fairem Preis-Leistungs-Verhältnis sind keine Selbstverständlichkeit. Endor (01805-326283) hat mit seinem Fanatec-Label gleich eine ganze Produktlinie mit dieser Eigenschaft in die Controllerwelt gesetzt. Der Monte-Carlo-Chauffeur ist das jüngste Mitglied dieser Spargemeinschaft und geht für 100,- DM an den Start. Das Design orientiert sich dabei mit einer Ausnahme recht ungeniert am Fanatec-Mitstreiter Le Mans. Die Pedale des großen Bruders haben sich verflüchtigt, stattdessen sind schön breite Handwippen aufgetaucht. Ansonsten übernimmt der Monte-Carlo-Steuermann die gleichen Eigenschaften des Le Mans – im Guten wie im Schlechten. Eine edle Gummierung, die gute Knopferreichbarkeit und eine etwas dünne Tischanbindung fallen am ehesten auf. Wer ohne Fußwerkzeug seinen Fahrspaß haben will, wird mit diesem Preistip richtig gut bedient.

Stärken:	Gute Lenker-Verarbeitung, niedriger Preis
Schwächen:	Keine Pedale, eher magere Befestigung
Ausstattung:	2-3
Features:	2-3
Performance:	2-
Gesamturteil:	**2-3**

MegaHertz-Schrittmacher

Taschenrechner und Rechner-CPUs haben eines gemeinsam: Auf Befehl addieren oder multiplizieren sie lustig vor sich hin. Damit hören die Gemeinsamkeiten aber auf. Wir haben untersucht, zu welchen Höchstleistungen die taktvollen Rechnenknechte fähig sind.

Die Gigantonomie im Hardwarebereich nimmt kein Ende. Das halbe Giga-Hertz ist bei den CPUs dank Pentium III bereits voll. Und wenn es nach dem Willen der Prozessor-Ingenieure geht, dann können sich Hardcore-Zocker noch dieses Jahr eine 700-MHz-CPU in ihre Rechner bauen. Selbst Grafikkarten werden schon 1999 die 200-MHz-Schallmauer beim Berechnen von Bilddaten erreichen. Da stellt sich die Frage, ob es überhaupt Spiele gibt, die dieses Leistungspotential ausreizen. Die Hardwareredaktion hat zu diesem Zweck Hunderte von Testläufen durchgeführt, um die Vor- und Nachteile der neuen MegaHertz-Monster für Spielernaturen ausfindig zu machen. Einsteiger sollten unbedingt einen Blick auf das "Thema Technik" werfen, um ihr Wissen für die folgenden Seiten zu stählen. Zwei Testsysteme wurden von uns für die harte Benchmarkarbeit verpflichtet. Auf Slot-1-Seite arbeitete ein Gigabyte BX-Board (GA-686BX, BIOS V. 2.8) zusammen mit 128 MB SDRAM (PC 100), einer 5,5 GByte IDE-Festplatte von IBM sowie einer Soundblaster AWE 64. Die Sockel-7-Fraktion vertrat das Tekram P5MVP-A4 (VIA MVP3, Board-Version 1.1, BIOS 1.11A), das darüber hinaus mit den gleichen Komponenten wie der Slot-1-Kollege ausgestattet war. Die Grafikarbeiten übernahmen in beiden Rechnern Riva-TNT-Beschleuniger, optional kam außerdem ein Voodoo2-SLI-System zum Einsatz.

Thilo Bayer



Technik-ABC

3DNow!? L2-Cache? Bustakt? Wer mit diesen Begriffen nichts anfangen kann, findet im folgenden die wichtigsten Grundlagen zum Thema CPU.

3DNow!
Sammlung von 21 Befehlen, um Multimedia-Anwendungen zu beschleunigen. CPUs wie der AMD K6-2 profitieren nur dann von 3DNow!, wenn das entsprechende Programm optimiert wurde.

Bustakt
Der Bustakt (auch als Front Side Bus bekannt) ist die grundsätzliche Geschwindigkeit, mit dem die einzelnen Komponenten im System kommunizieren. Er beschreibt unter anderem, mit welcher Geschwindigkeit die CPU auf den Hauptspeicher zugreifen kann.

L1-/L2-Cache
Schneller Pufferspeicher, der zur Zwischenlagerung von Daten und Instruktionen verwendet wird. Die CPU sucht hier zuerst nach Daten. Wird sie nicht fündig (Cache Miss), sucht sie im Hauptspeicher oder auf der Festplatte weiter.

Slot 1
Formfaktor für die Halterung der Pentium-II-CPUs. Er besitzt eine langgezogene Form (Slot = Schlitz) und sieht den Steckplätzen für Erweiterungskarten ähnlich.

Sockel 7
Quadratisch angelegter Sockel für CPUs wie K6-2 oder Intel Pentium.

ISSE
Ähnlich 3DNow! sind die Internet Streaming SIMD Extensions (ISSE) als Befehlssammlung im Multimedia-Bereich konzipiert. Bisher versteht nur der PIII die 71 Instruktionen.



Mit einem Gleiter gondelt der Spieler bei Dispatched (Rage) durch eine gegnerverseuchte 3D-Landschaft. Auf der Technikliste stehen unter anderem ISSE und 3DNow!.

Check-Liste Pentium III



Um von einem PII- auf ein PIII-System aufrüsten zu können, müssen Sie nachstehende Voraussetzungen erfüllen. Auf der Heft-CD finden Sie Motherboard-BIOS-Updates.

Auf der Cover-CD

- ✓ PIII-Motherboard mit 100 MHz FSB und VRM 8.4 (440BX)
- ✓ PC100 SDRAM
- ✓ CPU-Halter nach SECC-2-Norm
- ✓ BIOS-Update für Motherboard
- ✓ Jumper-Anleitung für CPU-Multiplikator
- ✓ DirectX 6.1 installieren für ISSE
- ✓ Windows 98 für ISSE-Funktionen
- ✓ Windows 95 B/C für PIII ohne ISSE

Intel: Der CPU-Gigant

Seit 26. Februar hat Intel das Rennen um die Performance-Thron aufgenommen. An diesem ehrwürdigen Tag hat der Prozessorkrösus sein neues Taktwunder der Weltöffentlichkeit vorgestellt: den Pentium III. Wir haben dem Vorzeigeobjekt unter das Gehäuse geschaut.

Bisher war der Pentium III jedem Hardware-Freak unter dem Namen „Katmai" bekannt. Zwei Merkmale zeichnen den Intel-Neuzugang aus: hohe Taktfrequenzen und eine Sammlung von zusätzlichen 3D-Befehlen. Mit Ausnahme kleiner technischer Änderungen (unter anderem der umstrittenen Seriennummer) entspricht der PIII den Spezifikationen des PII – erst Mitte des Jahres wird eine aufgebohrte PIII-Linie mit 133 MHz Bustakt veröffentlicht. Den MegaHertz-Reigen der PIII-Reihe eröffnen dabei 450 und 500-MHz-Versionen. Der neue 3D-Befehlssatz lief bisher unter dem Codenamen Katmai New Instructions (KNI), nun heißt die wichtigste PIII-Neuerung Internet Streaming SIMD Extensions (ISSE). Das SIMD-Prinzip (Single Instruction Multiple Data) ist schon von MMX her bekannt und erlaubt die Anwendung eines Befehls auf verschiedene Datenströme.

Rechenalltag

Mit den 71 Befehlen im ISSE-Paket will Intel das AMD-Pendant 3DNow! angreifen. Die Vorteile von ISSE sind im Geschwindigkeits- und Qualitätsbereich zu sehen – das hängt ganz von den Launen des jeweiligen Programmierers ab. Ein weiteres Optimierungspotential für ISSE steckt im Grafikkarten-Treiber. So hat nVidia mit seinen Detonator-Treibern für Riva TNT als erster Chipentwickler ISSE-Anpassungen vorgenommen. Um den PIII in seiner vollen Pracht genießen zu können, muß der Anwender einige Vorbedingungen erfüllen (siehe Extrakasten). Gerade aufrüstwillige PII-Besitzer sollten diesen Katalog studieren. Außerdem sollten Sie Ihren Motherboard-Hersteller kontaktieren, um Aufrüstvorhaben abzusichern. Mit der Heft-CD liefern wir Ihnen zumindest das Treiber-Grundgerüst dazu. Neben DirectX 6.1 und den neuesten Grafikkarten-Treibern finden Sie hier auch zahlreiche BIOS-Updates für Ihr Motherboard.

Celeron-Historie

Um Kosten zu sparen, unterschlug Intel bei seinem Einstiegs-Prozessor Celeron anfangs den L2-Cache. Da dieser besonders bei Anwendungspro-

CPU-Preis

Die Preispoitik bei Intel. Die PIII-Preise sind nur Startwerte; mit Preissenkungen ist in kurzer Zeit zu rechnen.

CPU	Preis (Stand: 26.2.)
Celeron 300A	DM 150,-
Celeron 333	DM 170,-
Celeron 366	DM 240,-
Celeron 400	DM 320,-
PII 333	DM 350,-
PII 350	DM 380,-
PII 400	DM 650,-
PII 450	DM 1.070,-
PIII 450	DM 1.100,-
PIII 500	DM 1.500,-

Das CPU-Sortiment

intel.

Die aktuellen Intel-CPUs sehen Sie hier im Schnelldurchlauf. Die Werte für den L1- und L2-Cache-Takt leiten sich aus dem genannten CPU-Beispiel ab.

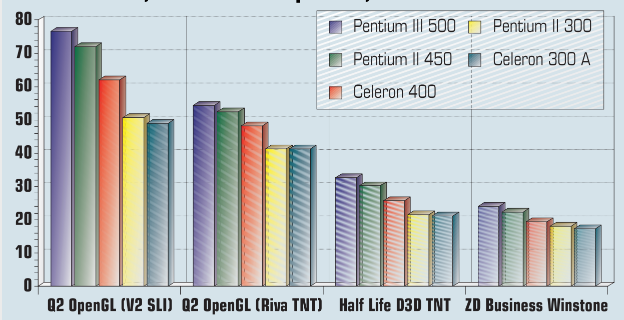
CPU	Intel Celeron (A)	Intel Pentium II	Intel Pentium II	Intel Pentium III
Verfügbarkeit	sofort	sofort	sofort	sofort
CPU-System	Slot 1/Sockel 370	Slot 1	Slot 1	Slot 1
CPU-Takt	300-400 MHz	233-333 MHz	350-450 MHz	450/500 MHz
CPU-Takt (Beispiel)	400 MHz	300 MHz	450 MHz	500 MHz
Bustakt	66 MHz	66 MHz	100 MHz	100 MHz
Größe L1-Cache	16 + 16 KByte	16 + 16 KByte	16 + 16 KByte	16 + 16 KByte
Takt L1-Cache	CPU-Takt	CPU-Takt	CPU-Takt	CPU-Takt
Größe L2-Cache	128 KByte	512 KByte	512 KByte	512 KByte
Takt L2-Cache	400 MHz	150 MHz	225 MHz	250 MHz
Größe L3-Cache	-	-	-	-
Takt L3-Cache	-	-	-	-
3D-Instruktionen	MMX	MMX	MMX	MMX, ISSE

grammen wichtig ist, hagelte es zum Teil schlechte Kritiken. Mit dem Celeron 300A änderte Intel seine Strategie und spendierte der vielgescholtenen CPU einen 128 KByte großen L2-Cache. Nun werden Sie denken, daß diese 128 KByte immer noch ein Klacks gegen die 512 KByte des Pentium II sind. Wenn man die reine Größe der L2-Caches vergleicht, stimmt das auch. Der Celeron verfügt jedoch über einen dicken Vorteil, da sein L2-Cache mit vollem Prozessortakt angesteuert wird. Beim PII und PIII wird der L2-Cache nur mit halbem CPU-Takt angesprochen. Ist ein PII 400 bei einem bestimmten Spiel trotzdem schneller als ein Celeron 400, so liegt dies meist am niedrigeren Bustakt des Celeron (66 im Vergleich zu 100 MHz) und dem System-RAM (66 im Vergleich zu 100 MHz SDRAM). Die neuesten Celerons (366 und 400 MHz) gibt es alternativ im gewohnten Slot-1-Format oder im brandneuen Sockel-370-Gewand. Letztere Version benötigt ein spezielles Motherboard mit entsprechendem Sockel und ist nicht zum Sockel 7 kompatibel.

Benchmark-Treff

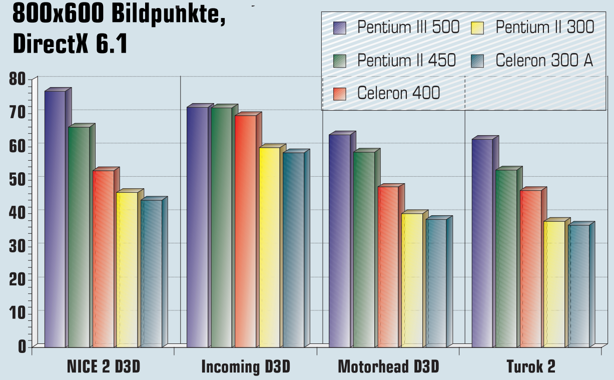
In unserem Ringkampf um Frameraten treten Celeron (300 und 400), Pentium II (300 und 450) sowie der Pentium III (500) an. Aus Gründen der Übersichtlichkeit hat sich die Hardwareredaktion bei der Auflösung auf 800x600 Bildpunkte beschränkt.

Spiele-Performance in Bildern/Sekunde (fps)
Gigabyte BX-Board, 128 MB RAM, Riva TNT, Voodoo2 SLI, 800x600 Bildpunkte, DirectX 6.1



Der PIII 500 erreicht in allen Benchmarks die Spitzenposition, auch wenn der Abstand zum PII 450 gering ausfällt. Festzuhalten bleibt, daß keiner der Prüfsteine ISSE-optimiert ist. Die Leistungen des Celeron 400 sind beachtlich. Er läßt den PII 300 locker hinter sich und hält zur 450er-Variante Anschluß.

Spiele-Performance in Bildern/Sekunde (fps)
Gigabyte BX-Board, 128 MB RAM, Riva TNT, 800x600 Bildpunkte, DirectX 6.1



Auch hier zeigt der PIII, daß sein MegaHertz-Vorsprung gut in Spiele-Performance angelegt ist. Den Celeron 300 übertrifft er fast mit Faktor 2, die Unterschiede zum PII 450 und Celeron 400 sind jedoch eher gering. Hier beweist der Low-Cost-Chip von Intel nochmals, daß er zur absoluten Preis-Leistungs-Referenz zählt.

Klartext: Im Gespräch mit Intel



Hans-Jürgen Werner, Technical Programs Manager von Intel, nahm sich bei einem Hausbesuch die Zeit, einige Fragen mit spielerischem Hintergrund zu beantworten.

PC Action: *Die wichtigste Frage gleich zu Beginn. Welche Motherboards sind denn PIII-kompatibel?*

H.-J. Werner: Alle Boards mit dem Intel 440BX sind theoretisch PIII-fähig, sofern sie den Voltage Regulator VRM 8.4 unterstützen. Nach einem BIOS-Update wird der PIII dann korrekt erkannt.

PC Action: *Welche Taktfrequenzen darf man beim Pentium III für dieses Jahr noch erwarten?*

H.-J. Werner: Vorsichtig ausgedrückt mindestens 600 MHz.

PC Action: *Seit wann arbeitet Intel im ISSE-Bereich mit den Spiele-Programmierern zusammen?*

H.-J. Werner: Die ersten Rechner mit ISSE sind schon vor 18 Monaten an die Entwickler geschickt worden.

PC Action: *Wo sehen Sie das größte Potential von ISSE im Spielebereich? Wenn die 3D-Engine ISSE direkt anspricht oder wenn der Grafikkarten-Treiber optimiert wird (wie bei Q2, wo der OpenGL-Treiber für 3DNow! mit Erfolg angepaßt wurde)?*

H.-J. Werner: Das hängt vom jeweiligen Spiel ab. Sicherlich liegen die größten Performance-Reserven aber darin, daß der Entwickler seine Engine entsprechend optimiert.

Klartext: Im Gespräch mit Tekram



Die Hardwareredaktion hatte mit Wolfgang Fleischer von Tekram einen sehr kompetenten Interview-Partner zum Thema Mainboards & CPU.

PC Action: *Auf welche Kriterien sollte man beim Neukauf eines Slot-1-Motherboards achten?*

Wolfgang Fleischer: Die einzige PIII-Hürde ist eine korrekte SECC2-Halterung. Da der aktuelle PIII mit 100 MHz Front Side Bus ausgeliefert wird, kann er auf allen Mainboards mit Intel440BX oder VIA ApolloPro eingesetzt werden. Dies wird sich erst Mitte des Jahres mit Einführung der neuen Chipsatzgenerationen mit 133MHz FSB ändern.

PC Action: *Gibt es Deiner Meinung nach zur Zeit eine optimale Zocker-CPU? Wie würde so ein System aussehen?*

Wolfgang Fleischer: Da der Programmcode heutiger Spiele in den L2-Cache des Celeron paßt, sehe ich diese CPU in Verbindung mit einem Sockel-370- oder Slot-1-Mainboard als die optimale Spiele-Plattform. Eine Celeron-CPU (366/400 MHz) und eines der neuen Sockel 370-Boards (wie unser S3ZX-A) bekommt man schon für 400,- bis 500,- DM. Der süchtige High-End-Gamer muß dagegen fast 1.700 Mark in einen PIII 500 plus BX-Board investieren. Im Moment sollte der Kunde sich auf jeden Fall etwas gedulden, denn die Preissenkung für den PIII kommt bestimmt.

AMD: Der Herausforderer

Der K6-2 läutete im letzten Jahr AMDs Angriff auf die Spielebastionen von Intel ein. Richtig in Fahrt kam das AMD-Aushängeschild jedoch nur bei 3DNow!-optimierten Titeln. Ab Ende März ist erneut Hochspannung geboten, wenn der im Vorfeld hochgelobte K6-III die CPU-Bühne betritt.



In Ausgabe 8/98 stellte sich zum ersten Mal ein K6-2-Prozessor unserem Benchmark-Labor. Der damals getestete K6-2 300 hinterließ einen zwiespältigen Eindruck. In Spielen mit vielen Polygonen wie Turok oder Incoming zeigte der AMD-Prozessor Schwächen gegenüber dem Pentium II. Erste Zeichen von Hoffnung machten sich bei eher polygonarmen Spielen wie Forsaken breit. Bei optimierten Titeln wie Q2 oder Unreal zeigte der K6-2 dann endlich, was wirklich in ihm steckt. Mittlerweile ist das AMD-Flaggschiff bei der 400-MHz-Schallmauer angelangt. Grund genug, den Rechenkünstler erneut auf den Prüfstand zu stellen.

CPU-Preis

Die Tabelle gibt Ihnen einen groben Überblick über das Preisgeschehen bei den AMD-CPUs. Die Preise für K6-III-Prozessoren basieren auf den Angaben von AMD, können sich beim offiziellen Launch aber noch ändern.

CPU	Preis (Stand: 26.2.)
K6-2 300	DM 145,-
K6-2 333	DM 170,-
K6-2 350	DM 195,-
K6-2 366	DM 220,-
K6-2 380	DM 250,-
K6-2 400	DM 300,-
K6-III 400	ca. DM 550,-
K6-III 450	ca. DM 890,-

Einstieg

Die besonderen Kennzeichen des K6-2 sind die 3DNow!-Technik und die Super-7-Architektur. Hinter dem 3DNow!-Kürzel verbirgt sich eine Sammlung von Multimedia-Instruktionen, die ähnlich dem Intel-Pendant ISSE in Spielen eingesetzt werden können. Bisher sind der K6-2, der K6-III sowie der Winchip 2 von IDT 3DNow!-fähig. Berücksichtigt ein Programmierer diese Befehle, läuft das Spiel auf einer entsprechenden CPU etwas flotter. Bei der Super-7-Architektur hat AMD den bestehenden Sockel-7-Standard um wichtige Elemente erweitert und damit die Plattform für K6-2 und K6-III geschaffen. Ein Super-7-Motherboard verfügt über einen Bustakt von 100 MHz und einen AGP-Slot für entsprechende Grafikkarten. Ein altes Sockel-7-Board hat dagegen einen Bustakt von 66 MHz und normalerweise keine Möglichkeit, AGP-Beschleuniger zu beherbergen.

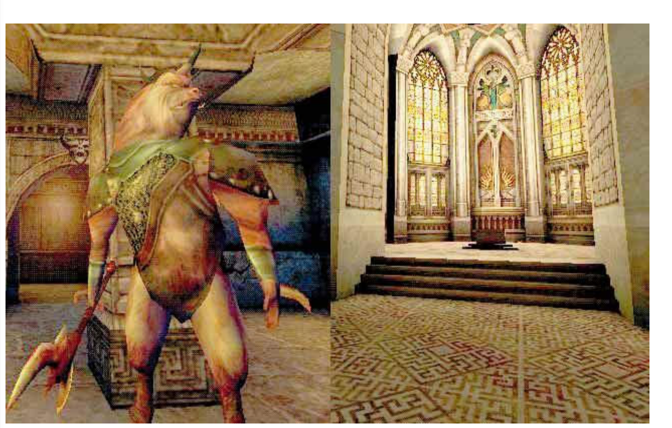
Check-Liste K6-2/K6-III

AMD K6 2 3DNow! — AMD K6 III 3DNow!

Damit Sie optimalen Spielespaß mit dem K6-2 und dem K6-III haben, sollten Sie nachstehende Checkliste sorgfältig prüfen. Für den K6-III finden Sie unter www.amd.com/products/cpg/tips.html wichtige Motherboard-Tips. Auf der Heft-CD finden Sie den erwähnten Win95-Patch für K6-2.

Auf der Cover-CD

- ✓ Sockel-7-Motherboard mit 100 MHz Bustakt (Chipsatz: VIA MVP3 oder ALi Aladdin V)
- ✓ PC100 SDRAM
- ✓ VIA MVP3: Mini Port für IRQ Routing installieren (Treiber-CD)
- ✓ VIA MVP3 und ALi Aladdin V: AGP-Treiber installieren (Treiber-CD)
- ✓ BIOS-Update für Motherboard (K6-III)
- ✓ Spannungsregler mit 2.4 V Core Spannung (K6-III)
- ✓ Mind. DirectX 6.0 installieren
- ✓ Windows 98
- ✓ K6-2: Alternativ Windows 95 B mit K6-2-Patch
- ✓ Riva TNT: neuestes BIOS-Update, Treiber auf Basis 0.48 oder höher



Wheel of Time basiert auf der Unreal-Engine und wird deshalb Optimierungen für alle CPUs mit 3DNow!-Unterstützung anbieten.

Problemzonen

Ganz unproblematisch gestaltet sich das Spieleleben mit dem K6-2 leider nicht. Ein Sorgenkind stellt die Zusammenarbeit zwischen Win95 B/C und den neuesten MHz-Modellen (ab 350 MHz) dar. Die Probleme beim Booten werden durch einen Patch beseitigt (siehe Cover-CD), den AMD zusammen mit Microsoft entwickelt hat. Eine weitere Problemzone ist bei der Kooperation zwischen Riva-TNT-Grafikkarten und Sockel-7-Systemen (und damit auch K6-2-CPUs) zu sehen. Um diese Hardware-Kombo an den Spielestart zu bringen, sind umfangreiche Voraussetzungen zu

erfüllen (siehe Extrakasten). Sind alle Punkte abgehakt, hat man die Grundlagen für ungetrübten Spielespaß geschaffen. Bei unserem Testsystem meldete sich nur Turok 2 ab und zu mit einem blauen Windows-Bildschirm zu Wort, was vermutlich am AGP-Texturing des Acclaim-Shooters liegt.

Neue Horizonte

Analog zur Namensgebung von Intel hat AMD den K6-3 kurzerhand in K6-III umgetauft. Nach der CeBIT Ende März soll das neue Wunderkind in 400- und 450-MHz-Versionen Celeron & Co. das Fürchten lehren. Alle Inhaber eines Super-7-Systems mit 100 MHz Bustakt können dabei aufatmen, da sie ihren Rechner thereotisch mit einer K6-III-CPU aufrüsten können. Wie der K6-2 ist auch der große Bruder K6-III auf einen Bustakt von 100 MHz ausgerichtet und 3DNow!-fähig.

Was den K6-III so schnell macht, ist die Integration des L2-Caches in die CPU. Diese 256 KByte Zwischenspeicher werden mit vollem Prozessortakt betrieben und können demnach deutlich schneller als beim K6-2 angesprochen werden. Hier war noch der Bustakt (max. 100 MHz) für die Taktfrequenz verantwortlich. Doch damit nicht genug. Der auf dem Sockel-7-Motherboard integrierte Cache wird als L3-Cache weitergenutzt und über den Bustakt (FSB) von 100 MHz angesteuert. Letzteres dürfte zwar für Spiele kaum interessant sein, Business-Programme werden jedoch einen Tick schneller laufen. AMD nennt dieses Cache-Prinzip im übrigen TriLevel Cache Design. Wahrscheinlich werden Sie schon in der nächsten Ausgabe erfahren, ob AMD mit dem K6-III erneut für Aufbruchstimmung im Spielebereich sorgen kann.

Klartext: Im Gespräch mit AMD

Joachim Hoffmann, Regional Marketing Manager von AMD, beantwortete der Hardwareredaktion einige Fragen zum K6-III.



PC Action *Für welche Zielgruppe ist der K6-III gedacht?*

Joachim Hoffmann: Für Spieler, Poweruser und Anwender anspruchsvoller Business-Programme.

PC Action *Mit welcher Taktfrequenz wird der K6-3 ausgeliefert und welche Taktfrequenzen sind dieses Jahr noch zu erwarten?*

Joachim Hoffmann: Der K6-III kommt anfangs mit 450 und 400 MHz. Eine 500 MHz-Variante ist in Planung. Super-7-Boards sind dabei bis 550 MHz aufrüstbar.

PC Action *Wird jedes Super-7-Mainboard mit 100 MHz externem Takt K6-III-CPUs vertragen? Und ist dabei nur ein BIOS-Upgrade des Motherboards notwendig?*

Joachim Hoffmann: „Im Prinzip ja." Wir können leider keine Pauschalgarantie geben. Der K6-III verbraucht mehr Strom bei 2.4V, so daß der Regler dafür ausgelegt sein muß. Normalerweise reicht ein BIOS-Flash-Update aus.

PC Action *Wie sehen Sie die Zukunft von 3DNow! bei Spielen? Die Ankündigungen der Entwickler sind ja vielversprechend.*

Joachim Hoffmann: Viele Top-Spielehersteller haben ihre kompletten Engines auf 3DNow! optimiert; dadurch potenziert sich der 3DNow!-Support. Einige Spiele wie Sub Culture zeigen durch 3DNow! qualitative Verbesserungen; so werden mit dem entsprechenden Patch runde anstatt eckige U-Boot-Düsen modelliert.

Das CPU-Sortiment

AMD

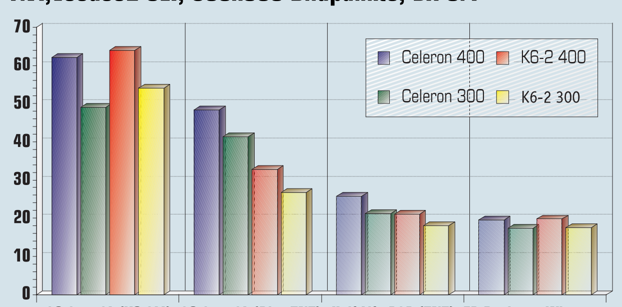
Die nachstehende Tabelle verdeutlicht Ihnen die Unterschiede zwischen den Prozessoren von AMD, die im ersten Halbjahr 1999 verfügbar sind.

CPU	AMD K6-2	AMD K6-III	AMD K7
Verfügbarkeit	sofort	Ende März	Sommer
CPU-System	Sockel 7	Sockel 7	Slot A
CPU-Takt	266-400 MHz	400/450 MHz	ab 500 MHz
CPU-Takt (Beispiel)	400 MHz	450 MHz	500 MHz
Bustakt	100 MHz	100 MHz	200 MHz
Größe L1-Cache	32 + 32 KByte	32 + 32 KByte	64 + 64 KByte
Takt L1-Cache	400 MHz	450 MHz	500 MHz
Größe L2-Cache	bis 2 MByte	256 KByte	mind. 512 KByte
Takt L2-Cache	100 MHz	450 MHz	unbekannt
Größe L3-Cache	-	bis 2 MByte	-
Takt L3-Cache	-	100 MHz	-
3D-Instruktionen	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow!	MMX, 3DNow!

Benchmark-Treff

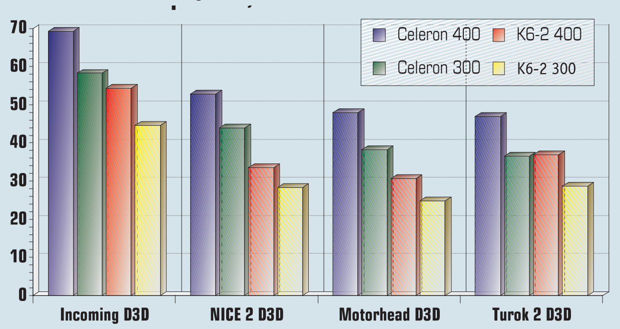
Celeron gegen K6-2: So lautet die Paarung in diesem CPU-Wettkampf. Beide liegen in ihren jeweiligen MegaHertz-Varianten in ähnlichen preislichen Regionen. Wir haben uns hier wie beim Intel-Test auf 800x600 Bildpunkte beschränkt.

Spiele-Performance in Bildern/Sekunde (fps) Gigabyte BX/Tekram MVP3, 128 MB RAM, Riva TNT,Voodoo2 SLI, 800x600 Bildpunkte, DX 6.1



Das Aushängeschild für den K6-2 ist das mit dem 3DNow!-Patch getunte Q2 für V2-Karten. Mit dem TNT wendet sich das Blatt aber schon wieder. Auch in Half-Life haben die Celeron-Brüder die Nase vorn. Ein erneutes Aufbäumen der K6-2-Kombo meldet der Anwendungs-Benchmark Business Winstone.

Spiele-Performance in Bildern/Sekunde (fps) Gigabyte BX/Tekram MVP3, 128 MB RAM, Riva TNT, 800x600 Bildpunkte, DirectX 6.1



Die vier Direct3D-Spiele wurden alle mit der Riva TNT bestritten. Das Ergebnis zeigt, daß der Celeron in vielen Spielen noch von seiner starken Fließkomma-Einheit profitieren kann. Selbst beim 3DNow!-optimierten Incoming schließt er als erster ab. Erst zukünftige Titel dürften dieses klare Ergebnis widerlegen.

Schnittstellen-Kampf

Mit dem Pentium III stellt Intel seine Antwort auf die Multimedia-Attacke von AMD vor. 3DNow! gegen ISSE: So lautet dieser Ringkampf um die Gunst der Spieler.





Intel hat wohl eingesehen, daß sein in der Vergangenheit makelloser Ruf bei Spielern durch 3DNow! gelitten hat. Die Multimedia-Schnittstelle von AMD hat seit der Markteinführung der K6-2-Prozessoren stetig an Bedeutung zugenommen. Die Liste mit angepaßten Spielen ist mittlerweile recht stattlich und viele der 1999 erscheinenden Top-Titel sind mit 3DNow!-Optimierungen versehen. Höchste Zeit also für Intel, einen eigenen Standard in die Welt zu setzen. Die Internet Streaming SIMD Extensions (ISSE) sollen verlorene Marktanteile bei Spielern zurückgewinnen.

Grundsatzfragen

Ob ISSE oder 3DNow!: Kein Spiel profitiert automatisch im größeren Umfang von der Existenz dieser Schnittstellen. Ein PIII oder K6-2 arbeitet normalerweise nur dann (noch) schneller, wenn ein Spieleprogrammierer entsprechende Optimierungen einbaut. Zwei Wege führen zum Geschwindigkeitsziel: die direkte Integration in die Grafik-Engine (3DNow! in Unreal) oder die Verwendung der DirectX-Routinen. Seit Version 6.0 sind dort die 3DNow!-Befehle zu finden, mit Version 6.1 (siehe Heft-CD) können auch die ISSE-Instruktionen begrüßt werden. Ein kleines, spieleunabhängiges Optimierungspotential liegt im Grafikkarten-Treiber, sofern dieser CPU-Optimierungen enthält. Der Einsatz von ISSE oder 3DNow! kann dabei für höhere Spielegeschwindigkeiten, höhere Polygonzahlen oder 3D-Effekte wie Spezialnebel oder Lichtquellen genutzt werden. Doch nicht nur grafische Erleuchtungen werden Realität; auch in der Audio-Abteilung können 3D-Berechnungen beschleunigt werden.

Leistungsträger

Die Leistungswerte von ISSE und 3DNow! sind relativ ähnlich. Sowohl die maximale Fließkomma-Performance als auch die Zahl von Fließkomma-Operationen pro Zyklus sind gleich. Beide APIs arbeiten nach dem SIMD-Prinzip, das die Anwendung eines Befehls auf verschiedene Datenströme erlaubt. Ob sich die hohe Zahl an ISSE-Befehlen (71 im Vergleich zu 21 bei 3DNow!) in der Praxis bemerkbar macht, wird die Zukunft zeigen. Beide Systeme haben gute Zukunftsaussichten, da noch dieses Jahr weitere angepaßte CPUs erscheinen (K6-III, K7, PIII A).

Die Gauntlet-Reinkarnation Expendable gerät dank Bump Mapping, Texturenkompression und Echtfarben-Rendern zur Optik-Orgie. Durch ISSE und 3DNow! werden PIII & Konsorten optimal unterstützt.

Eine Frage des Treibers

Eine Anpassung des Grafikkarten-Treibers an 3DNow! oder ISSE bringt kleinere Performance-Pluspunkte. Hier können Sie den aktuellen Treiberstand ablesen.



Chip-Hersteller	Grafik-Chip	3DNow!	ISSE	Anmerkungen
3Dfx	Voodoo Banshee	ja	geplant	ab Version 1.02.01 (Cover-CD)
3Dfx	Voodoo2	ja	geplant	ab Release 2.1 (Cover-CD)
nVidia	Riva 128	ja	geplant	ab Release 2.77
nVidia	Riva TNT	ja	ja	ab Release 1.09 (Cover-CD)
Matrox	G200	ja	geplant	ab Version 4.51
ATI	Rage Pro	ja	unbekannt	Beta OpenGL 535b57
Rendition	V2x00	ja	nein	OpenGL ICD

CPU-Futter

Die folgende Tabelle zeigt, welche Bedeutung 3DNow! oder ISSE im Spielebereich haben. Auf der Heft-CD finden Sie eine wesentlich umfangreichere Übersicht.



Spiel	Publisher	3DNow!	ISSE
Battlezone 2	Activision	nein	ja
Black & White	Lionhead	ja	ja
Descent 3	Interplay	ja	ja
Dispatched	Rage	ja	ja
Drakan	Surreal	ja	nein
Earth 2150	TopWare	ja	ja
Expendable	Rage	ja	ja
Giants	Planet Moon	ja	nein
Gorky 17	TopWare	ja	ja
Heavy Gear 2	Activision	nein	ja
Der Meisterdieb	Eidos	ja	nein
Messiah	Interplay	ja	ja
Quake 3 Arena	id Software	ja	ja
Rally Champ. 99	Ubi Soft	ja	ja
Requiem	3DO	ja	nein
Tomb Raider 3	Eidos	ja	nein
Turm von Babel	LucasArts	nein	ja
Unreal Tournament	GT	ja	ja
Wargasm	DID	nein	ja

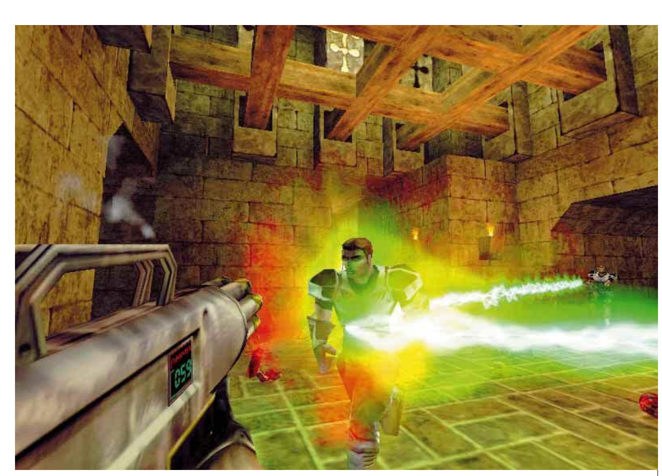
CPU-Test: Die Quintessenz

Auf den vorangegangenen Seiten sind Sie mit allerlei technischen Details und Benchmark-Werten konfrontiert worden. Nun wird es höchste Zeit, die Ergebnisse zusammenzufassen und auszuwerten.

Die Beurteilung von Rechner-CPUs gestaltet sich vergleichsweise kompliziert, da wichtige Faktoren wie Preis-Leistungs-Betrachtungen oder Grafikkarten- und Auflösungsabhängigkeiten zu berücksichtigen sind. Die Zusammenarbeit zwischen CPU und Grafikkarte ist dabei besonders wichtig. Beide Komponenten haben bestimmte Aufgaben in der 3D-Pipeline, die bei der Darstellung von Objekten durch Koordinaten beginnt und mit dem Rendern des fertigen Bildes endet. Diese Arbeitsaufteilung bewirkt, daß sowohl CPU als auch Grafikkarte miteinander harmonieren müssen. Eine Voodoo-Graphics-Karte in einem PIII 500 ist genauso deplaziert wie ein Voodoo2-SLI-System in einem Pentium 166. Zwei weitere Wissensbausteine sind wichtig. Wenn Sie auf einem gegebenen Rechner die Auflösung oder Farbtiefe eines 3D-Spiels (!) erhöhen, dann wird nur die Grafikkarte stärker gefordert – die Polygonzahlen bleiben konstant. Sinkt in diesem Fall die Spiele-Geschwindigkeit, liegt das an den Fähigkeiten des 3D-Beschleunigers – die CPU ist nicht daran schuld.

Erkenntnisstand

Unsere Testdurchläufe haben gezeigt, daß die relativen Unterschiede zwischen den CPUs stark von der gewählten Spieleauflösung abhängen. In niedrigen Auflösungen bremsen Riva TNT oder V2 SLI die CPU nicht aus, weshalb sich hier die größten Abweichungen ergeben. Anders gestaltet sich die Situation bei 1.024x768 Bildpunkten. Die relativen Unterschiede gehen zurück, weil der 3D-Beschleuniger an die Grenzen der Leistungsfähigkeit kommt. Bei den K6-2-CPUs kommt noch ein weiterer Faktor hinzu. Hier sind die Unterschiede zwischen 640x480 und 1.024x768 generell am geringsten. Offensichtlich bremst in diesem Fall nicht die Füllrate der Grafikkarte, sondern die Leistung der CPU bei der Bereitstellung von Polygondaten. Beim Umstieg von TNT auf V2-SLI ändert sich bei Direct3D-Spielen deshalb vergleichsweise wenig.



Unreal Tournament wird nicht nur wegen der Multiplayer-Varianten von der Action-Fangemeinde sehnsüchtig erwartet. Die Unterstützung von ISSE und 3DNow! sowie die breite Palette an Spezialeffekten machen UT auch zum 3D-Überflieger.

Spiele-Benchmarks

Im folgenden können Sie im Detail erkennen, wie groß die Performance-Unterschiede der CPUs bei verschiedenen Spieleauflösungen sind. Als Basis dienten sieben Spiele-Benchmarks. Von jeder CPU wurde die durchschnittliche Geschwindigkeit errechnet und anschließend der K6-2 300 als Ausgangspunkt bestimmt.

CPU	640x480	800x600	1.024x768
K6-2 300	+/- 0	+/- 0	+/- 0
K6-2 400	+21%	+20%	+14%
Intel Celeron 300A	+27%	+27%	+19%
Intel PII 300	+31%	+31%	+21%
Intel Celeron 400	+57%	+56%	+33%
Intel PII 450	+92%	+78%	+44%
Intel PIII 500	+110%	+93%	+46%

Kommentar

Thilo Bayer

K6-2, Celeron, P II und PIII: *Bis auf den K6-III haben wir alle spielernahen CPUs durch Dutzende von Benchmarks gejagt. Hier mein Kommentar zu den Kandidaten.*

K6-2: *Ich hätte mir von der 400er-Version mehr versprochen. Nur im gepatchten Q2 mit V2 geht richtig die Rechner-Post ab. Hoffentlich sind die neuen 3DNow!-Titel besser programmiert.*

Celeron: *Der 400er ist eine pfeilschnelle Zocker-CPU, da sich aktuelle Spiele wenig über den mageren L2-Cache oder den niedrigeren Bustakt aufregen. Schade, daß der Celeron kein ISSE versteht.*

Pentium II: *Das Intel-Auslaufmodell wird wohl bei 450 MHz verharren und nur noch preislich auf sich aufmerksam machen. Bei alten Spielen ohne ISSE ist der Unterschied zum PIII relativ klein.*

Pentium III: *Objektiv gesehen die momentan schnellste, aber auch teuerste Spiele-CPU. Interessant wird der PIII vor allem durch ISSE, wobei AMD bei 3DNow! einen Zeitvorteil auf seiner Seite hat.*

Preis-Leistungs-Check

„Die schnellste CPU ist auch die teuerste." Diese eherne Gesetz zeigt auch in unserem Vergleichstest seine Gültigkeit. Im folgenden Diagramm sehen Sie, welche Preisaufschläge Sie für bestimmte Leistungsgewinne in Kauf nehmen müssen. Die Performancewerte basieren auf den Mesungen in 800x600 Bildpunkten.

CPU	Performance (800x600)	Preisaufschlag
AMD K6-2 300	+/- 0	+/- 0
AMD K6-2 400	+20%	+206%
Intel Celeron 300A	+27%	+3,4%
Intel PII 300	+31%	+205%
Intel Celeron 400	+56%	+220%
Intel PII 450	+78%	+737%
Intel PIII 500	+93%	+1.034%

Spiele-Index



Deathmatches in der PC-Action-Redaktion sind ja an und für sich nichts Außergewöhnliches, aber selten stehen dafür derart illustre Partner zur Verfügung: Jay Wilbur (links im Bild) lieferte sich mit unserem 3D-Shooter-besessenen Hardware-Mann Thilo Bayer heiße Unreal-Tournament-Gefechte und schon wenige Tage später schaute Ion-Storm-Chef John Romero (linkes Bild) bei PC-Action vorbei, um die Redakteure zu einer Netzwerk-Session Daikatana herauszufordern. Beruhigend: Unsere 3D-Shooter-Spezialisten erwehrten sich souverän der Attacken der beiden Designer-Legenden! Jederzeit wieder, Jungs!

Fundsachen

Netter Gag in 3DOs actiongeladenem Engels-Epos Requiem: Die mehr oder weniger furchterregenden Ungetüme, mit denen man es im Spiel für gewöhnlich auf der „freien Wildbahn" zu tun hat, gibt´s auch als niedliche Actionfiguren! Fein säuberlich nebeneinander aufgereiht findet man die Miniaturen auf seinen Streifzügen durch die Requiem-Levels in einem unscheinbaren Regal…



Worte des Monats



Peter Molyneux, Chef der britischen Spieleschmiede Lionhead und Designer des heiß erwarteten Genre-Mixes Black & White, erläuterte kürzlich in einem Interview, was ihm am gegenwärtigen Stand der Spiele-Industrie mißfällt und wie er es selber besser machen will:

„Die Entwicklergemeinde ist wie besessen davon, Spiele droben im Weltraum oder drunten in Dungeons anzusiedeln und alte Genres immer wieder neu aufzuwärmen. Das würde ich gerne ändern. Wir müssen neue Genres erfinden, die auf einfachen Konzepten beruhen und leicht zu steuern sind. Sowas würde viel mehr Menschen dazu bewegen, sich mit Spielen zu befassen."

Quelle: Gamespot, UK

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION
ERSCHEINT AM 21. APRIL

Commandos – Im Auftrag der Ehre

Commandos aus den spanischen Pyro Studios löste bei den Strategie-Fans völlig überraschend wahre Begeisterungsstürme aus! Mit der Mission-CD Im Auftrag der Ehre kündigt sich jetzt Nachschub an. Wahrscheinlich können wir Ihnen bereits in der nächsten Ausgabe den Test bieten.



X-Wing: Alliance

Lange dauert es nicht mehr, dann können Sie wieder in die Fußstapfen von Luke Skywalker treten und mit waghalsigen Flugmanövern direkt ins Zentrum des zweiten Todessterns vordringen! Ob LucasArts mit X-Wing: Alliance wirklich knisternde Star-Wars-Atmosphäre auf Ihren PC bringen kann, erfahren Sie in unserem Test.

AUSSERDEM…

Tips und Tricks zu Civilization: Call to Power, Rückkehr nach Krondor u. v. m. …